

ENTERTAINMENT FOR USERS

MSX-FAN  
MOCK

エムエスエックス・ファン

毎月ディスクが付録!!

# MSX-FAN

新作ゲームがぞくぞく登場!  
これは見逃せない!

3月のファンダム!



A-MAN

ATTACK

ヨーロッパ戦線

1 9 2  
1 U N E

6月情報号

980YEN



NEW

ピンクソリタス8  
ゴンチネンタル

情報満載

(ピラミッドソーリアン  
秘宝Pダレクショ、  
G.L.G東方御遊学スト)

ゲーム十字軍

SCOOP

プリンセス  
メーカー

キャンペーン版  
大戦略II

らんま1/2

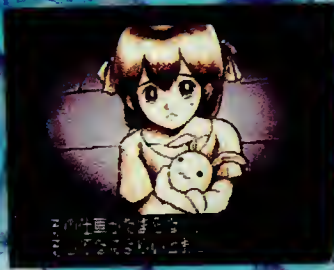
ブライ下巻完結編

特別付録

スーパー付録ディスク

『プリンセスメーカー』  
東京電研 / すわいい音で  
キミに話しかける話つきモ

- 掲載ゲーム&音楽演奏全プログラム(40本) ●「シムシティ」の最新生画面
- 掲載CG/教材CG ●ファイラ「AEG」の新バージョン/漢字表示ツール
- クイズ&オマケファイル ほか







ブライ

下巻  
完結編

光が闇が

数々の新システムの導入で、ビジュアル、サウンド、ゲームデザインを統合した斬新なゲームスタイル。  
天界と神域のオーファンクから六千年前のキフロス、そして感動のエンディングまで。  
全7章構成でおくるエンターテインメントRPG。

7月下旬発売予定

企画/開発: 株式会社リバーヒルソフト

©1996 RIVERHILL SOFT 龍宮プロダクション/バンドラホリック

MSX2 / MSX2+ / MSX-R

吹けよ嵐! 呼べよ脱衣!!

“攻”、“防”、“脱”、“回”、“恥”、“裸神活殺拳”  
きらめく時、“カード”が舞う!!

SUPER  
バトルスキンパニック

監督=みんた★なお

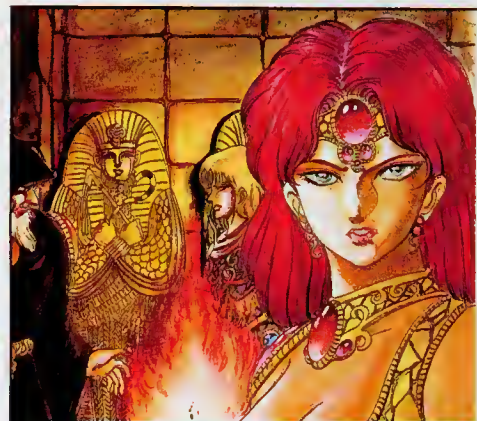
キャラクターデザイン=きむらひろみ

メカニック原画=夢野レイ

BGM=カイトウ

近日発売予定

MSX2 / MSX2+ / MSX-R 企画/開発: MEDO



SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3

Pyramid Sorcerian

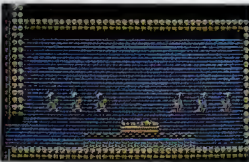
ピラミッドソーサリアン

1. 血ぬられた王家の秘宝
2. 魔の下僕ガッシュの陰謀
3. 心を失った姫君
4. 嘆きの神殿
5. 魔王ギルバレスの迷宮

迫り来る“魔”の波動を感じたか!  
ならば旅立て、暗黒のギルバレス島へ!!

「戦国ソーサリアン」に続く、移植シナリオ  
第2弾! 圧倒的な手強さ、圧倒的な謎。  
最も危険な冒険に、今、出発せよ…!

5月22日発売



画面写真は開発中のものです。

※「ピラミッドソーサリアン」をプレイ  
するには、「ソーサリアン」(¥5,800  
TAKERUで発売中)が必要です。  
※「戦国ソーサリアン」(¥4,800)も好  
評発売中!

TAKERU  
価格3,500(税込)

■対応機種: MSX2 ■企画/制作: ティール・ライト

速報!!

ピラミッドソーサリアン・戦国ソーサリアン カップリングパッケージ 好評発売中!

急ぎよ決定したビッグニュース/なんと、「ピラミッド」と「戦国」2つの追加シナリオが入って7,800円(税別)という、モノすごお得な限定パッケージ版が発売/全国で3,000本しかない、超貴重品/ただ今発売中/とにかく早いもの勝ちだ/品切れの際はゴメンネ。

特報!

すでに「戦国ソーサリアン」を買ってくれた君へ

いち早く「戦国」を買ってくれた君にも、ちゃんの特典があるヨ。「戦国ソーサリアン」お買い上げ票同封の上、通信販売のみで、なんと「ピラミッド」が3,000円(税込)で買えちゃうのだ/もちろん、カップリングパッケージに入ってるよ/熱烈ファンに、絶対損はさせないTAKERUなのだ!

「ピラミッドソーサリアン」  
だけ欲しいという君へ

ただ今、「ピラミッドソーサリアン」単体パッケージが発売中//これは3,800円(税別)だ/これを買ってほしい//そしてビックリ、TAKERUからは3,500円(税込)。こちらは5月22日の発売/このどちらかを買ってくれっ!



## FAN SCOOP

### 4 プリンセスメーカー

発売直前 / 今月も話題が盛りだくさんだ!!

### 8 キャンペーン版大戦略II

強力最新画面とゲームの全貌を大公開

### 12 らんま 1/2

ハチャメチャ最新画面を使ってゲームを紹介

### 14 ブライ下巻完結編

生みの親、飯島健男氏にインタビュー

## FAN ATTACK

### 16 ヨーロッパ戦線

キャンペーンモードをクリアするための必勝法 /

## FAN NEWS

### 100 ピンクソックス8 3人娘とは今回限り /

### 109 コンチネンタル ハーレムを夢見る男の美少女RPG

## PROGRAM

### 35 ファンダム

SILVER SNAILの新作、超絶ターボR専用ドライビングゲームなど14本

### 44 ファンダムスクラム

### 47 アル甲2

### 48 スーパービギナーズ講座

### 70 あしたは晴れた!

### 30 BASICピクニック

YJKでグラフィック遊び

### 72 FM音楽館

GM4本+オリジナル4本

### 106 AVフォーラム 今月のお題は「美少女」

### 22 ゲーム十字軍

のぞき穴：幻影都市ほか、通り抜け：イースI・II・ハイドライド3ほか  
歴史の散歩道：三国志II SLG実力診断テスト&イラスト特集 / 読者対抗  
マルチプレイ：8時間耐久マルチプレイ大会 / マップコレクション：ピラ  
ミッドソーサリアン

## ●スペック表の見方

### Mファンソフト

☎03-3431-1627

1月23日発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円
ターボRの高速モードに対応	

①販売、あるいは開発ソフトウェア。②購入などについての問い合わせのため、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源。ROMはROM、ROMはROM、ROMはROM。MSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC (通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっています。⑤対応機種。ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1専用、ターボRでしか動かないものはMSX2/2+専用、ターボRでしか動かないものはMSX2/2+専用と表記されています。⑥RAM、VRAMの容量。MSX1の仕様では、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑦セーブ機能。ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らない限りつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑧価格。消費税別、メーカー側の希望販売価格です。⑨備考欄。

### 86 情報報 FFB 役立つ周辺機器ほか

### 88 GM&V 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報

### 100 ほほ梅麿のCGコンテスト

今月は宮崎アニメ「紅の豚」(7月公開)での作品募集もしているぞよ

### 76 ゲーム制作講座 「シナリオを3日で書く方法」/ その4

### 94 パソ通天国

ネットで見かけるMSXユーザーたち

## INFORMATION

### 111 ON SALE 3月発売ソフトをチェック /

### 112 COMING SOON シムシティ/光栄の新作情報ほか

### 115 MSX新作発売予定表 4月15日現在の情報

### 110 今月のいーしょーく一情報

### 122 FAN CLIP ルドルフ、アー・ユー・リアル?

### 79 投稿応募要項 (応募用紙 投稿ありがとう)

### 82 読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント

### 90 GTフォーラム MIDI三度笠

GTと「μ・SIOS」とMIDI楽器でつづる体験入門講座スタート

### 71 GTフォーラム

GTの「MSXView」はバージョン1.20

### 78 MSX版『ソーサリアン』オリジナル・シナリオ・コンテスト

発売記念 やっと整理終了。で、中間報告最終回

## 特別付録

### スーパー付録ディスク #9

<すべしやる> 『プリンセスメーカー』

声の出るスペシャル・デモなのだ!

<カミングスーン> 『シムシティ』

開発途中の最新生画面

<レギュラー> ファンダム・GAMES ファンダム・サンプルプログラム  
FM音楽館・AVフォーラム ほほ梅麿のCGコンテスト パソ通天国  
ゲーム十字軍 あてまじょQ MSX-DOS オマケ

### 116 スーパー付録ディスクの使い方

## ●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

## ●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

## ●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいつもお答えしていません。

☎ 03-3431-1627



→P116の  
「スーパー付録ディスクの使い方」参照





FAN SCOOP

やったー! 待ちに待って、ついに発売だあ!!

# princess プリンセスメーカー maker

このごろビッグタイトルの  
移植が多いなか、ダントツ  
人気のプリメ。ただ移植す  
るだけじゃないマイクロキ  
ャビンに拍手!



マイクロキャビン  
03-43-51-6482  
5月14日発売予定

媒体	2D×7D
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/ディスク
価格	14,800円

※ 半字ROM  
ターボモードの高速モードに対応

## 父と娘の感動の出会い。これからすべてが始まる

プレイヤーである勇者は、平和な王国に攻め込んできた魔王軍を倒した英雄なのだ。しかし、その戦いで傷ついた体では、もう戦えないと判断し、これから身寄りのない子を育てることにするのだ。国王からいただいた屋敷と養育費で、1人の女の子を孤児院から引きとって育てることにした。今日はその子が屋敷にやってくる日。

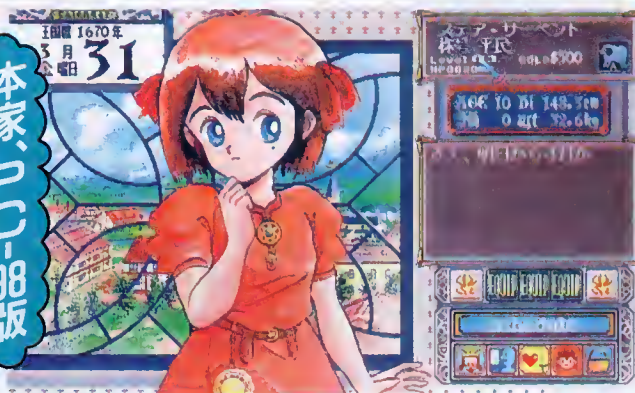
コンコンコン。広い屋敷に響きわたる玄関のドアをノックする音。つづいて、幼い女の子の声。ドア越しに聞こえる。  
「ご、ごめんください」  
ドアを開けると、そこには人形を抱いた、かわいらしい女の子が立っていた。  
「やあ、よく来たね。どうぞ、中にお入り」  
元勇者は、笑顔でその子を玄関ホールに招き入れた。  
「こんにちは、勇者さま。は、はじめまして」  
不安と期待が、女の子の言葉をつまらせた。  
「こちらこそ、はじめまして。ここまで、遠かっただろう。疲れてないかい?」

「そんなことはありません。お招きいただいて、どうもありがとうございます」  
「いやいや、それより、のどが渇いているみたいだね。そうだ、ミルクは好きかな?」  
「はい、大好きです。でも……」  
「それはよかった、食堂に今朝届いたばかりのがあるんだ。ついておいで」  
「あ、ありがとうございます。勇者さま」  
「ちがうよ。間違えちゃ駄目だよ」

「え……?」  
「もう勇者なんかじゃないんだ。今日から君のお父さんなんだよ。さあ、ついておいで」  
それを聞くと女の子は、不安の消えた光輝く笑顔でいった。  
「ハイ、お父さん!」  
何のためらいもなく、自然にこの言葉が出てきた。2人は寄り添うようにして、屋敷の奥に消えていった。

こうして、8年間におよぶ2人の生活が始まるのだった。この出会いを祝うかのように、春の日差しは暖かく、そして、風はおだやかに流れていた。

本家、PC-98版



さすが98版だけあって、ドットが細かい。MSXでも、これくらいの解像度がふつうに使えれば、ということなのにな

そして、MSX版だ



上の98版の画面と比較してほしい。全く見劣りがしない、すばらしい画面に仕上がっている。MSXというハードを考えれば、これで限界なのだろうか?

※画面は開発中のものです。



## プリンセスになるためにはどうすればいいの？

やっと自分の手で娘を育てる日がやってきた。「プリンセスメーカー」というくらいなんだから、娘をプリンセスに育てるのがいちばんの目標だね。ゲーム中の養育期間は10歳の4月1日から、18歳の3月31日まで

の8年間。このあいだに、いかにしてプリンセスにふさわしい能力を娘に身につけさせるかが、勝負の決め手。

でも、このゲームには全部で33種類(MSX版)ものエンディングが用意されているのに、そ

の中のたった1つしか見ないんじゃない、ちょっともったいないね。この際、どのエンディングになるかなんて気にしないで、好みの娘に育てちゃえ！

さて、どのエンディングになるかは養育期間の終わったとき

の、娘のパラメータで決まる。このときいちばん重要になるのが、評価の値。プリンセスに育てたかったら、人からの評判が悪かったらダメってこと。それに気をつけながら8年間で有効に過ごしていこう。

### スケジュールを決めよう

毎月、10日単位で3つのことができるぞ。娘の現在までの状況をしっかりチェックして、時間をムダにしないように、スケ

ジュールを組んでいこう。どんな娘に育つかはこのスケジュールで組んだ内容によって変わる。パラメータ次第だぞ！ この自

由度の高さがこのゲームのウリでもあるからね。

習い事をさせるもよし、好きなものを買ってやるもいい。ただ、そんなことばかりやってたら、すぐにお金がなくなるぞ。そんなときはアルバイトをさせて、お金を貯めるのだ。あんまり重労働をさせていると、娘の体調が心配だから、お休みも必要。時間をうまく使うのだ。

●習い事：武芸、学問、礼法の計3つ。どれもお金がかかる。

●武者修行：経験値と評価を得たいならこれがいちばん。

●アルバイト：年齢が上がると数が増える。疲労に注意。

●バカンス：無理をした心と体をリフレッシュする。

●休息：疲れてたら、10日間のお休みで、遊ばせてあげよう。そのかわりモラルが減るぞ。

### 年に1度のイベントに参加だ

毎年10月の収穫祭には、ミス・コンテストと武闘会とが行われる。優勝すれば、娘の評価が上がるんだ。そういうことなら出場させない手はないね。そのためにも日頃の鍛練が大切だ。

でも、最初のうちに優勝なんてとても無理。汚い手だけど、お金さえあれば、審査員を買収できるんだ。そうすれば優勝も夢じゃない！ それがいやな人は実力でどうぞ。

### スケジュールを決めよう前におくこと

毎月のスケジュールを決める前に、いろいろやっておくことがある。娘の状態のチェックやそのほかいろいろとある。忘れずに実行すると、ちょっと得することもあるぞ。

★娘のパラメータチェック：疲労度が高いと病気に、モラルが低いと不良になってしまうから注意しておくように。

★王様に会う：王様に認められると評価がグンとアップするぞ。そのためには気品が必要。

★街のウワサを聞く：娘の有名な、長所、短所がわかる。

★娘と会話：娘の状態を考えた会話をすれば、パラメータが上昇することがある。

★街に買い物：武器や防具、数々のアイテムが売られている。

### 自分の娘なんだから、よく知っておきましょう

#### プロポーション

体に関するパラメータのバランスが悪いと、低くなる。通常、%で表す。

**体力** 健康には欠かせないパラメータ。こいつが低くて、疲労がたまると病気になるやすい。

**疲労** 最も気にしてほしいパラメータ。病気になる原因は疲労にあり。

**戦闘技術** 武者修行の戦闘に影響するパラメータ。強くさせたい人はここを鍛えるべし。

**腕力** 女の子なのに腕力があるのだろうか。こいつが高いと、武者修行の戦闘に有利になる。

**色気** シャキーン、女には女の武器がある。男を色仕掛けでおとすような娘はイヤだね。

**素早さ** 早ければ先に攻撃ができるし、敵の攻撃を避けることだってできちゃう。

**知力** 天才、秀才、etc頭がいいに、こしたことはない。やっぱり、バカはだめですよ。

**モラル** モラルのたりない子は、反抗的で人からやっかい者扱い。グレル原因はココにあり。

**装甲強度** 敵からの攻撃を受けたときの防御値。高いとそれだけ受けるダメージが少ない。

**気品** 女らしさの証？ これが高ければ、きっと王様も気に入ってくれるはずだ。

**評価** 高けりゃ、高いにこしたことはない。評価が上がれば、それだけ野望に近づくぞ。

**攻撃増強** 攻撃は最大の防御なり。高ければ、1回で敵に与えるダメージが大きくなる。

**根性** 1に根性。2に根性。少々疲れたって、根性でカバーするのだ。

**経験値** レベルアップには欠かせないパラメータ。レベルが高ければ、それだけ戦闘に有利だ。

**HP・MP** それぞれ、体力・知力と同じ値になっている。そっちを鍛えれば、こっちも上がる。



## なにはともあれ、子育て開始だよ～ん♡

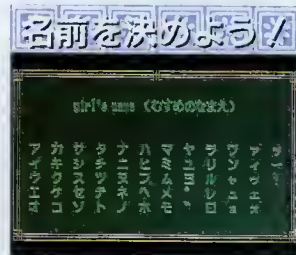
プレイヤーが育てることになったのは、10歳のカワイイ女の子。まずは名前を決めてあげましょう。最初にプレイヤーの名前を決めるんだけど、自分の娘なんだから、当然、同じ名字がつくことを忘れずに。次に娘の名前を決める。どんな名前にしようか、みんなも気をつかうんじゃないかな？好きなアイドルの名前をつけようと、自分の彼女の名前をつけようと自由だが、相手は女の子なんだから、あんまりヘンなのは考えものだ。ちなみに「ドラクエⅠ」や「ザナドゥ」のように、名前によってパラメータやエンディングが変わることはない。

それが終わると、娘の生年月日も決めることができる。それによって、星座も決まるぞ。これは、なるべく4月生まれにしておくほうがいいと思う。年齢に応じて、実行できるアルバイトの数が変わってくるのだ。早く歳をとれば、それだけ早く新しい

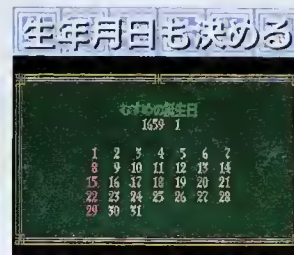
アルバイトができて、ゲームが有利に進むからだ。

最後に決めるのは血液型。4つのなかから選ぶんだけど、これにはさりげなく、ゲームバランスを壊さない程度にある効果が隠されている。それは……ひみつのアッコちゃんよ～ん。

### 娘の誕生!!



◎好きな女の子の名前をつけて、ニヤニヤしているのはだれだ



◎とくにゲームには、なんの影響はない。ちなみに、担当者は5月20日生まれだ

## 声も出るし、エンディングも増えたし、言うことなし!!

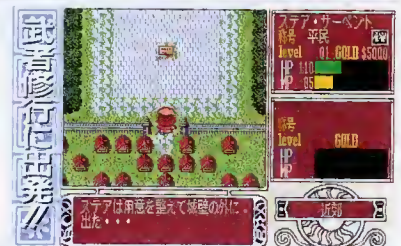
MSX用は、新しく3種類のエンディングが追加されたし、そのほかにも、自分の娘が横山智佐さんの声でしゃべってくれるから、本当に会話している気分になれるぞ。

さてさて、やっと届いたサンプルバージョンで、実際にゲームを始めてみた。MSXで動くプリメをプレイできるなんて感動だぜ! さあて、どういう娘に育てようかなあ? やっぱり、気品の漂うおしとやかな女の子がいいかなあ? う～ん、迷っちゃうよお!

考えたすえに、とりあえずってことで、いろんなことを、ひととおり試してみることにした。もちろん、最初に実行したコマンドは親子の会話。うっひょ～、大歓喜! 見事なまでに、しゃべるしゃべる。そのあとに、ア



◎ちよっとお金はかかるけど、モラルが減らないからうれしいね



◎評価をたくさん得るなら、武者修行がいちばん手っとり早い



◎ちきしょう、いきなりモンスターに出会ってしまった

ルバイトや武者修行、教育なんかを順番に試しながらやっていると、あっという間にでもないが8年間の過ぎちゃった。このあとどんなエンディングになったかは次号のお楽しみ。

とまあ、こんな感じでテストプレイは終わり。いよいよ次号からはリプレイを開始するぞ。楽しみに待っててね。では。



◎16歳になると、全部で12種類のアルバイトができるようになる



◎礼法以外は、クラスアップするたびに費用が高くなるぞ



◎強い女の子に育てたなら、こちらに参加させてみてはいかがかな?



◎気品、色気、プロポーションが関わるこのコンテスト。なんと、買収だって……





## 直撃インタビュー

娘の声を演じてくれた横山智佐さんは、とっても明るい女性です♥

今回、MSX版「プリンセスメーカー」の娘の声を演じてくれた、横山智佐さんに、アフレコのあと、いろいろとインタビューをしてきた。わが取材班もマイクロキャビン側も、横山さんに会うのは今回が初めて。緊張の色が隠せない取材となっていました。

**編集部** (以下、編) どうも、はじめまして、これからいろいろとお聞かせ願いますが、よろしくおねがいします。

**マイクロキャビン川口さん** (以下、川口) よろしくおねがいします。

**横山智佐さん** (以下、横山) はじめまして。こちらこそ、よろしくおねがいします。

**編** では、まず最初になぜ、横

山さんを選んだかについて、川口さんに聞きたいんですが。

**川口** 声を出そう、という企画が出たときに、開発スタッフのあいだで、まず、話に出たのが横山さんだったんです。

**編** ほかの人の意見とかは?

**川口** あったにはあったんですが、それほど強力な名前があがってこなくて……。結局、アニメの「ラムネ&40」のミルク役がよかったのと、「ドラクエ」のC口で、ムーンブルクのお姫さま役で、おちついた役もできるといことで決めました。

**横山** まあ、そうだったんですか。光栄ですわ。いろいろやっておくもんですね(笑)。

**編** では、今度は横山さんに。アフレコを終えてみてどうでし



## PROFILE

横山智佐(よこやま・ちさ)

数々のアニメに出演している売れっ子声優。有名なものでは、老人Z(三橋晴子)、ミンキーモモ(ルビビ)、テッカマンブレード(ミリー)、ラムネ&40(ミルク)などがある。そのほかにもイメージアルバムCDに出演したり、外国映画の吹き替えなんかもこなしている。現在、週刊少年ジャンプ「ジャンプ放送局」のちさタローとして活躍中。本人いわく、あきっぱい性格だそうです。

たか?

**横山** ええと、テストもろくにしないで、次々にやって、「これでいいのかなあ?」と思ったんですけど、そのことを考えると表現に出ちゃうから「いいだろう!」って思って、おもいっきりやりました(笑)。

**編** 演じるうえで、難しかったところはありますか?

**横山** そうですねえ、10歳から18歳までって、すいぶん声違ってくるだろうし、日歳という年齢差を、どのくらいずつ変えていけばいいのかっていうのを、自分の判断でやらないといけなかったんで、そのへんが、ちゃんとできているのかなあって、心配してますけど。

**編** アニメのほうが、絵が動く分、イメージがつかみやすいんじゃないですか?

**横山** そうですねえ、でも、今日の場合、写真だけだったんで

すけど、すごくよく雰囲気はわかりましたよ。その絵に負けなようにがんばりました。

**編** 今回、気をつけたところはどのあたりですか?

**横山** とくに声には注意しないで、雰囲気を大事にしました。私は、ふつうの現代っ子のイメージが、いちばん共感してもらえんじゃないかと思って、何も意識せずに、ふつうの女の子を演じました。

**川口** ゲームがゲームなんで、性格が特定できませんからねえ、ふつうの女の子って感じが、いちばんいいと思いますよ。

**編** では、横山さんはうまくこなされていたと。

**川口** そうですねえ。

**横山** よかった♡ ゲームができるのが、楽しみですねえ。

**編** 今日は、お疲れのところ、ありがとうございました。

**横山・川口** ご苦労さまでした。



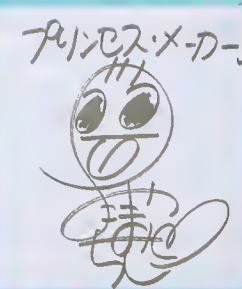
## 横山智佐さんのサイン入り色紙をプレゼントだ!



取材のあと、横山さんに無理をいって、サインをもらってきたぞ。これを抽選で3名にプレゼントする。ほしい人は、官製ハガキに、郵便番号・住所・氏名・年齢・性別・学年(職業)・電話番号をハッキリとキレイな字で明記のうえ、下のあて先まで送ってくれ。締め切りは5月15日必着。発表は本誌7月号のプリメのページのどこかで行う予定。

〒105東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部  
「プリメの色紙おくれ」係まで

つづいて、みなさんお待ちかね、イラスト募集のお知らせだ! 誰がなんといおうと、他誌で同じようなことをやっていようと、やるっていったらやる! 十字軍の「今月のおはがき」と「おはこん」だけがイラストコーナーではない!! あと、キミたちの「子育て日記」とかも送ってほしいぞ。こんなふうに育てたら、こうなったというのを書いてくれればOKだ。「プリメの〜」係と書いてドシドシ送ってくれ。宛て先は色紙のと同じ。力作を待っている!



◎なんともいえない、かわいサインイラストになってるのがいいね 当選したヤツは、家室にしろよ!

抽選で3名にあげる!



FAN SCOOP

あの大戦略がグッとパワーアップして登場だ!!

キャンペーン版

CAMPAIGN VERSION

# 大戦略II

マイクロキャビン

☎0593-51-6482

5月中旬発売予定

「キャンペーン版大戦略II」がついにMSX版で登場だ!! 多くの部隊を指揮し、キャンペーンを勝ち抜いていけるかどうかは、キミの頭脳次第。まあ、戦いの火ぶたは切っておとされた!!

媒体	5.25" x2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

ターボHの高速モードに対応

## まずは大戦略の歴史をふり返ってみよう!

「大戦略」はプレイヤーであるキミが総司令官となって、1国家の全軍を率いてコンピュータや他の国を率いるプレイヤーとの総力戦を繰り広げる現代戦をモデルとしたコンピュータ・ウォーゲームだ。キミも一度は将棋を指したことがあるだろう。頭を使って自分の駒を進めていくところなど、まさに「大戦略」。

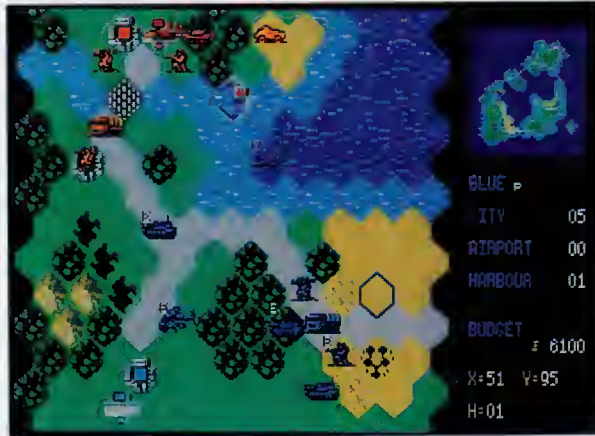


これがタイトル画面 MSX用に新たに作成されたものだ まるで写真みたいだね

に通じるものがあるのだ。

他機種で人気のあった「大戦略」がMSXに移植され、その本格的なシミュレーション性が多くのファンを引きつけた。まだ、生産タイプなどの設定もなく、両方同じ兵器を使って、プレイヤー対プレイヤー、プレイヤー対コンピュータのどちらかを選んで2国間で戦うものだった。今でこそ、単純すぎるように感じるけど、当時はグラフィック表示されるリアルファイトは画期的なものだったのだ。

次に登場するのが「SUPER大戦略」だ。各国の実在する兵器が設定され、4か国で戦えるものになった。このゲームによって大戦略シリーズの人気が大



これがメインコマンド画面だ MSX版は写真のように画面上のHEX座標をなくすこともできるぞ

動のものになったわけである。自分の手でトムキャットやレオパルド等のユニットを動かして、敵をたたくのはまさに快感だった。

そして今回発売されるのが、大戦略ファン待望の「キャンペーン版大戦略II」だ。画面写真を見て欲しい! ウソじゃないぞ、本当にMSX版なのだ!!

## 大戦略



グラフィックで キャンペーン版大戦略Iに比べるのはかわいそう……

PC-98版で初めて発売され、大人気となった本格シミュレーションゲーム「現代大戦略」。MSXユーザーの熱烈な要望を受けて、マップの縮小など、多少の変更を加え1986年に発売されたのが、MSX版「大戦略」だ。ゲームシステムは単純なものだったが、その後の大戦略の発展に果たした役割は大

## スーパー大戦略



すっかりまともになって、今でも新鮮さは失っておらず、十分楽しめるゲームだ

操作性の向上、味方のユニットの上を通過できるようになるなど問題点を解決し、ゲーム性を大幅にパワーアップして登場したのが「SUPER大戦略」だ。兵器数も大幅に増え、生産タイプ別に特色ある兵器を使えるようになった。また戦う国数も4か国になり、マップがひろくなったため、戦略面でも奥の深いものになっている。



## 生産タイプ大公開!! キミはどの国を選ぶ?

生産タイプは「SUPER大戦略」と同じく12種類ある。だが最新鋭がなくなって東ドイツが新たに登場したのだ。ここで、ニュースをしっかり見ているひとは「あれ? ドイツは統一したのに……」と思うかもしれない。ちょっと小耳にはさんだと

ころでは、生産タイプのデータはあくまでPC-88版のものを参考にしていているということだ。つまり時代は89年なんだね。

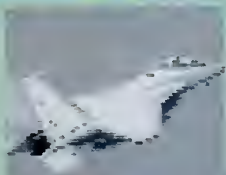
生産タイプを選ぶのも大戦略シリーズの楽しみのひとつ。『キャンペーン版大戦略II』ではF117やオスプレイ、ハボック、ル

クレルクなど、新しく登場した兵器も多く、おおかたの国がパワーアップしているようだ。日本などは、兵器の世代交代が完了し、他の強い国にひけをとらないラインナップとなっている。例外といえるのが中国。あいかわらずの弱さだ。

さあ、アメリカを選んで、敵をビシバシたたいていくのもよし、スウェーデンや中国を選んで、みずから困難な戦いに挑むのもよし。生産タイプを編集して最強国を作って戦うのも悪くない。そう、すべてはキミにかっているのだ!!

### アメリカ1

アメリカ空軍と陸軍がモデルになっている。F-111やM1エイブラムス、アパッチなど、使える兵器が盛りだくさん。だが海からの攻撃ができないのが弱点か。



世界最強の制空戦闘機として高く評価されているF-15

### アメリカ2

アメリカ海軍がモデルになっている。ただ、ハリアー、イントルーダー、F-14など海軍独特の兵器が使え、空母を使った戦略ができるのが魅力。



艦船攻撃にめっぽう強い米海兵隊の重攻撃機イントルーダー

### イギリス

イギリスは兵器の種類は少ないもののハリアー、トーネードADV、チャレンジャーなど、なかなか精鋭がそろっている。対空車両の弱さは、ハリアーで補え!



イギリスといえばこれ、実用性の高いVSTOL。ハリアー

### 西ドイツ

西ドイツはレオパルド2、ゲバルト、ヤグアル2と非常に強力な陸戦兵器を生産できる。戦闘機はまったく頼りないが、あまり敵には回したくない相手だ。



世界最強ともいわれる純西ドイツ製戦車レオパルド2

### フランス

フランスは、これといって強い兵器を持ち合わせていない。フランスはとれていおり、価格も比較的安い。が、なにより間接攻撃ができる対空車両がないのが痛い。



優れた運動性をほこり、ユニークなデルタ翼をもつファール

### ソビエト

今はなきソビエト。さすがに軍事国だけあって、ソビエトは優れた兵器がバランスよくそろっている。ハインド、Su-24、Mi-28ハボック、T-80などが主戦力だ。



主に長距離爆撃機を迎撃するため生産されたMig-31

### ワルシャワ

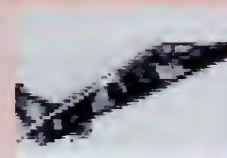
かつてのワルシャワ条約機構軍のことだ。ソビエトのお古で構成されているとはいえ、陸戦部隊はまだしも、エース戦闘機がMig-23とは頼りないかぎりだ。



東側の代表的な攻撃ヘリといえるMi-24ハインド

### 日本

日本の兵器はなかなか精鋭ぞろいだ。空ではFSX、ヒューイコブラがかなり活躍してくれる。さらに地上では89式戦車、88式歩兵戦闘車ががんばってくれる。



日本の誇る純国産攻撃機、三菱F-1ジャギアに似ている

### イスラエル

イスラエルは各国の兵器が入りまじっているため、状況に合わせて選択の幅があるのが利点だ。エリート兵しか作れないが、メルカバMk3で輸送すれば安全。



イスラエルが独自に開発した、乗員輸送も可能なメルカバMk3

### スウェーデン

スウェーデンは自国で開発した兵器が多いため、安く生産することができる。しかし決め手の兵器に欠け、頭を使った戦略が必要になるため、やや上級者向けだ。



スウェーデンの次期戦闘機グリペン。運動性の向上をめざした

### 中国

中国ははっきりいって弱い! 生産できる兵器の数も少なく、ろくなものがない。とにかく安さだけは抜群なので、物量作戦でいくしかない! 毛沢東万歳!



Mig-19を対地攻撃用に改良したファンタンA

### 東ドイツ

ソビエトからの援助を大きく受けているため、ソビエト製の兵器が配備されている。なかなかバランスがとれているため、うまく戦えば、大国にも負けない!



ハインドの後継機として生産されたMi-28ハボック



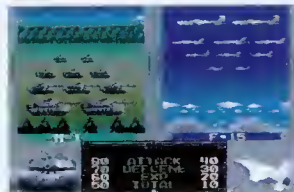
# MSX版

## キャンペーン版大戦略IIでは、ここが違う

MSX版『キャンペーン版大戦略II』はものすごいものになるとは聞いていたが、編集部に送られてきたサンプルを見て本当にビックリ!! まさに目からウロコが落ちるとはこのことだろう。さすが『Xak』や『幻影都市』を手掛けたマイクロキャビンだ

けあって、グラフィックを見る限り、驚くほどのパワーアップをしているのだ! マイクロキャビンの話によればPC-88版、PCエンジン版の良いところをミックスして操作面やレイアウトなど、さらに完成度の高いものを目指したそうだ。

さあ、こんな話を聞いてしまったら大戦略をこよなく愛するキミは、発売を待ちきれないはず!! 『SUPER大戦略』からパワーアップしたところをポイント別に解説するので、これを読んで『キャンペーン版大戦略II』の予習といこう!!



●リアルファイトの画面。背景もついてグラフィックに奥行きがきている

### POINT 1

#### ポイント

MSX版の『キャンペーン版大戦略II』はグラフィック面で、先に発売されたPC-88版、PCエンジン版にくらべて、大幅にパワーアップしている。ぱっと見ただけでは別のゲームに見えるほどだ。聞くところによると、『Xak』や『FRAY』のグラフィックを手掛けた、末永さんがこのゲームでも監修をつとめているということだ。さすがMSXグラフィックの第一人者と呼ばれるだけあって、期待を裏切らないものになっているぞ。まさに兵器マニアには涙もののリアルさだ! さらにキャンペーンをひとつクリアするごとに、書きおろしのグラフィックも見られる

### 強化されたサウンド&グラフィック!

のだ。もちろんMSX版だけの特権! これでキャンペーンをクリアしていく楽しさも増えたってんだ。うれしい知らせはそれだけじゃない! 今までどちらかというと『大戦略』は、敵と戦うシミュレーションの面がおおきな比重を占めていたため、BGMはチョットさびしいものだった。しかし、MSX版では、その点もバッチリ! マイクロキャビン・サウンドチームの気合いの入った、とにかくすごいものになるらしい。なんと原曲のアレンジをするだけでなく、MSXの豊富な音源を使って、オリジナルのBGMを用意しているということだ。これは期待度◎!! 本当に楽しみだ。そして、ゲームを生かすも殺すも、ス

タッフをまとめあげるプロデューサーの腕次第。その大役を務めているのが、MSXで数々のヒットゲームを生み出した三曾田さんだ! 三曾田さんは、初期のMSX版『大戦略』から、移植にかかわ

っている大ベテラン。『キャンペーン版大戦略II』もきっとMSXユーザーを存分に満足させてくれるだろう。さあ、発売はもうすぐ!!

**リアルだ!!**



●これがキャンペーンをクリアすると見ることのできるグラフィックだ! MSX版とは思えないほどリアルに描かれている。マイクロキャビンの気合を感じるぜ!!

### POINT 2

#### ポイント

『キャンペーン版大戦略II』では間接攻撃という、戦略上重要な要素が加わった。間接攻撃とは、間接攻撃用の武器を搭載しているユニットが、隣接していない敵に対して攻撃を加えることだ。間接攻撃のメリットは一方的に攻撃を加えることができ、相手からの反撃をいっさい受けることがないということだ。このことはゲームをより奥の深いものになっている。『SUPER大戦略』では、わがものの顔に飛びまわっていた航空機も、どこからともなく迎撃してくるミサイルにびくびくしなければならないのだ。これはコワイ! ゲンフルなどの長い射程を持つ対空車両はまさに脅威だ。だが、よいところばかりではない。隣接攻撃用の武器を搭載していない場合、ふところに飛びこまれたら、もうなすべがないのだ。防御力も比較的に弱いので単独では逃げのびるのも容易

### ついに実現! 勝敗の力をにぎる間接攻撃!!

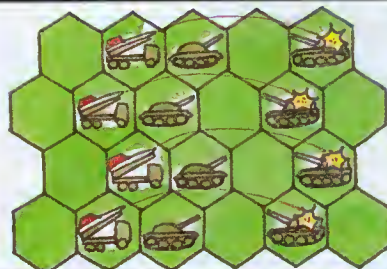
なことじゃないぞ。貴重な間接攻撃ユニットをむざむざ失わないためにも、戦車や戦闘機などの護衛は欠かせない。あくまで後方の援護射撃に徹しよう。しかし、弾数が少ないうえに命中率も悪いので、こまめに補給しないと単なる鉄のカタマリになってしまうぞ!!



●これが待望の間接攻撃ユニット。積んでいるのはSAMミサイルだ。他には機関砲やロケット砲、カノンなど生産タイプにより生産可能なユニットが異なるのだ

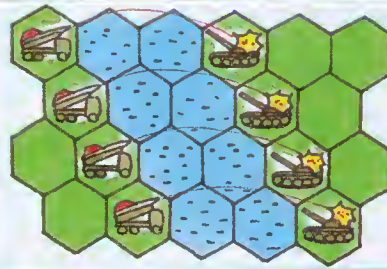
### 自走砲をうまく使え!

#### ケース ①



●自走砲は耐久力... 点で他のユニットに劣るため、戦車を盾にして、後ろから攻撃するのが賢い

#### ケース ②



●や海など、地形効果を利用して攻撃すれば、反撃をおひえることなく、一方的な攻撃ができるのだ



# POINT 3

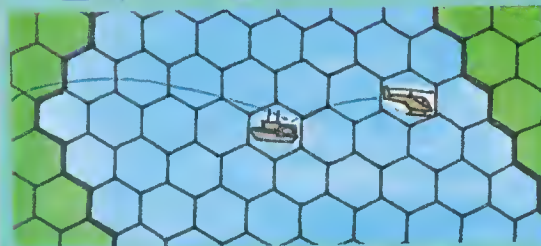
## 海からの戦略も重要だ!!

### ポイント

とうとう戦いの場は海にひろがった! これはまさに画期的といえるだろう。そう、戦略は陸上だけでは成り立たない。かつての湾岸戦争でアメリカの空母から飛び立ったF-14が大きな功績をおさめたのも記憶にあたりし。『キャンペーン版大戦略II』でも、海が大部分を占めるマップでは強力な戦力となってくれるぞ! 艦船のメリ

ットは防御力の高さだ。艦船に被害を与えるためには、対艦ミサイルや爆弾などの武器が必要で、通常の武器では歯がたたない。さらに搭載燃料が多いことや、被害を受けても自軍の港湾施設で復活できる点も見逃せない。デメリットはとにかく高いことと、移動のスピードが遅いことだろう。天敵ともいえるイントルーダーを敵が繰り出してきたときは十分注意をしないと痛い目にあうぞ!!

### 空母を中継地点として使う



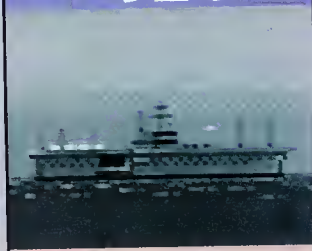
● 航空母艦の強い（ヘリ）空母を中継地点として燃料を補給しよう

### 空母



主にアメリカ海軍が保持している洋上の巨大要塞ともいえる航空母艦。値段が高いが、なによりカタイ! そうかんたんには沈まないだろう。SAM2の間接攻撃はなかなか使える。

### ヘリ空母



フォークランド紛争時に大いに活躍したヘリ空母。厳密にはV/STOL空母にあたり、財政面での負担を軽くするため開発されたが、ゲームでは値段が高すぎて、あまり使えない。

### 駆逐艦



空母などの護衛のため開発されたが、近代では対艦ミサイルなどの発達にともない、戦艦にとってかわった活躍をしている。対艦船だけでなく、対地上への強力な攻撃ができる点が魅力だ。

### 輸送船



輸送船は駆逐艦などで援護をしながら進まないと、遅く、さらに弱いのでかんたんに沈められてしまうぞ! 戦車や兵員を輸送している時に沈められるとショックもおおきい。

# POINT 4

## 経験値、軍事費が次のキャンペーンに引き継げる!

### ポイント

このゲームでは8つのマップが用意されていて、従来通り単独にプレイすることも可能だが、おもしろいのは、8つのマップを次々にクリアしていくキャンペーンモードだ。このモードでは戦いを積んで熟練レベルを上げると、その部隊を次のマップに引き継ぐことができるのだ。熟練レベルの高い部隊が先制攻撃をする「イニシアテ

ィフ制」を導入しているため、先制攻撃をしかけられても、もし自分の部隊のほうが熟練レベルが上であれば、逆に先に攻撃することができのぞ。このことはマップが進むうちにおおきく戦局にかかわってくるぞ! 8ステージにもおよびキャンペーンマップをクリアしていき、レベルアップした部隊や軍事費を引き継いで、最終マップの敵の本拠地を制圧する。RPGにも似た楽しみが味わえるぞ。

### 経験を積んで精鋭部隊に!



# POINT 5

## 同盟も結べるぞ!

### ポイント

単独のマップモードでは、4か国間の同盟が結べるようになった! 同盟の結びかたは、3国対1国、2国対2国などいろいろ考えられる。同盟を結ぶことのメリットを挙げてみよう。まず、同盟を結んだ国から攻撃されることがないため。移動中に同盟国部隊の支配地域(ZOC)に入っても移動できるということだ。さらに同盟国の

都市や、空港、港でも燃料や弾薬を補給することができるといのはうれしい、やはり持つべきものは友達だ! だが手ばなしで喜んでばかりいられない。もし間接攻撃などで同盟国の部隊を誤射してしまった場合、同盟が解除され、同盟国領内にいる自国の部隊がすべて破壊されてしまうこともあるのだ。歴史をふりかえっても、裏切りのなかった同盟は少ない。同盟とは危険がともなうものだ。

# POINT 6

## 航空機の武器の交換ができる!

### ポイント

航空機は、自軍の空港や空母で武器の交換ができるようになった! これによって、対空攻撃用の航空機も、対地攻撃用の武器を搭載すれば、地上攻撃ができるようになった。武器の交換ができることは軍事費の節約に大きく役立つうえ、浮いた分を地上部隊にまわして強い部隊をつくることができる。しかし、うまく戦況をみきわめない

と、敵の迎撃機に痛いっぺ返しをくらうこともある。飛ぶ前に、何を積むか十分検討しよう。



● 後悔しないよう、よく考えて選択すべし



FAN SCOOP

あの「らんま1/2」がAVGになって登場!

RANMA NIBUNNOICHI

らんま 1/2

飛龍伝説

高橋留美子ファンでなくても知っている「らんま1/2」。「羽版からの移植  
だけど手を抜いていない」というメーカーの意気込みとともに登場!

ボーステック

☎03-3708-4711

6月12日発売予定

媒体	CD-ROM × 8
対応機種	MSX R
セーブ機能	ディスク
価格	12,800円
マウスにも対応	

## 見ただけでわかるアイコン操作

ひさびさの人気キャラを使ったAVG「らんま1/2」がもうすぐみんなの目の前に現れる。「うる星やつら」でおなじみの高橋留美子のかわいくて、かっとなだキャラたちがMSXでも見ることができちゃうのだ。このゲームストーリーは、単行本(小学館発行の少年サンデーコミックス13~14巻)に載っている「飛龍昇天破」をめぐるストーリーを中心に作られたそう。乱馬がいろいろな事件にドタバタと巻きこまれながらも、飛龍昇天破

を習得していくという涙ぐましいまでの話になっている。

ゲーム自体は、グラフィカルなシステムになっていて、見ただけで理解できてしまうかんたんなアイコン操作と、ところどころにある格闘シーンのコマンド選択で進めることができる。

まえおきはともかく、「らんま1/2」をすでに知っている人にも、そうでない人にも、この楽しい世界を見てもらいたいと思うので、下にキャラを載せておきましょう。



④通常の画面、キャラの表情がその場に応じて変化する。猫のアイコンは環境設定やセーブ用。88版とくらべて多少安いのは3Dインテンシビティの価格が下がったからなのだろう。



### 師弟関係

八宝斎は乱馬やあかねの親たちの拳法の師匠だから、メチャ強いのだ。でも親も親なら師匠も師匠だよネ。

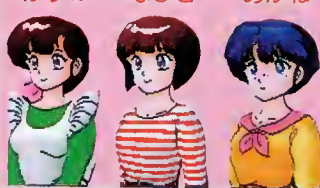
玄馬 早雲 八宝斎



### 天道家3姉妹

末娘のあかねと乱馬は親同士が勝手に決めたいいなずけの仲なのだが、なぜか2人はすぐケンカをしてしまう。

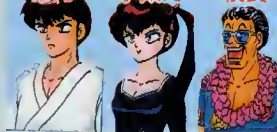
かすみ なびき あかね



これがらんま

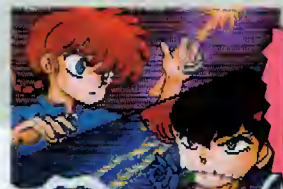
### 九龍兄弟+校長

帯刀 小太刀 校長



ゲームのほかにキャラ紹介の専用ディスクがつくけど、ここではグループにわけて、紹介しよう。水に濡れると変身するユニークなキャラはぜんぶで5人いる。あ、もう知っているか……。

この兄弟、兄は女の、妹は男の乱馬が好きなのだ。ハワイ帰りのハゲな校長を父に持つ。



女対女の対決

④通称「黒バラの小太刀」は女の乱馬には敵対心まるだして事実を知らない

④その他の重要キャラ。シロクロは変身しているわけではなくて、良牙の飼犬



©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ

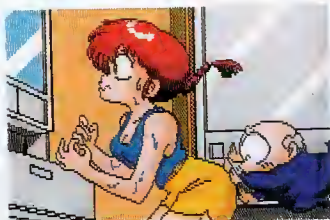


## 格闘シーン+楽しいグラフィック

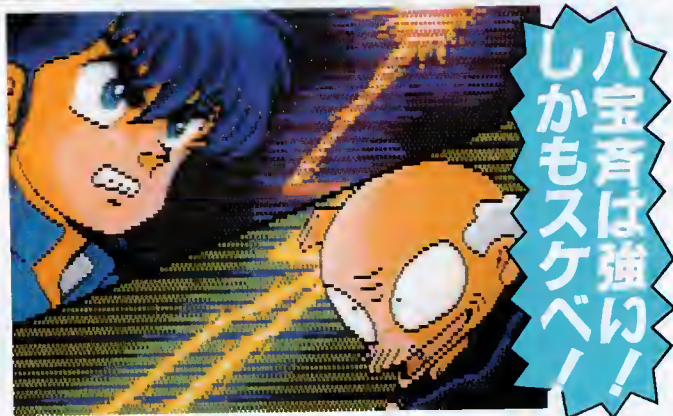
このゲーム、格闘シーンでは攻撃するための技を使ったり、攻撃を受けたりすると、体力や技の量が減っていくのが一目でわかるグラフがでてくるのだ。攻撃をくらって「あいたた……」って感じで画面が点滅したり、どの技を使おうか選ぶこともできるのでけっこうスリリングで楽しい。こういうものは、AVGにありがちな「単調さ」を解消してくれるような気がする。

ゲームでは、下着泥棒が何よりも趣味という、とんでもない

じいさん「八宝斎」が乱馬に敵対する相手なのだが、かよわい年寄りのフリをしたかと思うと、すくすばしっこかったりして、なんとも憎めないキャラだ。下の写真は日常の八宝斎の姿だぞ。



●八宝斎っていつもこんな調子なんだから



●下着泥棒を甘美な楽しみとしている、八宝斎との格闘シーン

## 全4章からなるストーリー

## 1章 天道家の朝

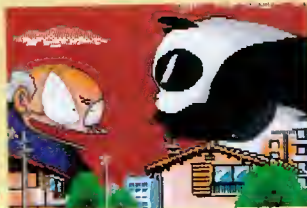
乱馬はいつもの朝げいこの後フロに入ろうとしたら、運の悪いことに着替え中のあかねを見てしまった。そこで家族たちに疑われることに……。



●朝の風景。父親がベランダのまま寝ているの、不思議。とても親子とは思えない

## 2章 八宝斎退治

乱馬が、下着泥棒ぐせのたび重なる八宝斎にお仕置きをしたら、「食力虚脱灸」という変な邪灸をすえられ、赤児のようにか弱くなってしまう。



●師匠対弟子の対決か……。どっちにしても、変わった者同士、何か通じるものがある

## 3章 山寺へ

強い体に戻るためには破灸図というものが必要だった。乱馬はそれを八宝斎から手に入れるために勝たねばならず、父と修行に出るのだった。



●すっかり力がぬけてしまった乱馬。いったいどんな修業で元に戻るのかな

## 4章 爆裂飛龍昇天破

コロンから「飛龍昇天破」という技を教わったが、その技を知っている八宝斎は戦いに応じてくれない。悩んだ乱馬は捨て身の作戦を思いつく。



●あかねの料理にはコワイものがある。食べても大丈夫だろうか……

## 1/2の世界だ!



## 中国女傑族出身

一時は乱馬を殺そうとしていたのに今は乱馬ひとすじのシャンプー。彼女は水に濡れると猫になる。



## 乱馬のライバルも

ものすごい方向音痴。あかねはPちゃんをペットにしてるが良牙とは知らない。

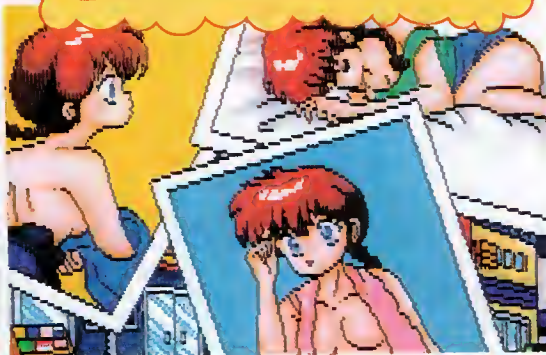


## 伝説の修行場〜呪泉郷

呪泉郷は100以上の泉がわいていて、それぞれの泉に悲劇的伝説があるという。乱馬は若い娘がおぼれたという泉に落ちたので水に濡れると娘(女)に。お湯で元に戻る。



## ちょっとだけ見ちゃう



●ヤケに色っぽい乱馬。もしかすると、あかねより! 枚うわてかもしれない



FAN SCOOP

ブライの壮大な物語について飯島氏に聞く

## BURAI

ブライ下巻完結編

ブラザー工業

☎052-824-2493

7月下旬発売予定

媒体	CD×6
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定
パッケージとタケルで発売予定	

なんと発売日が7月まで延びました。そんなわけで、今回はブライ上巻の復習をしようと思ひ、シナリオの飯島健男氏にいろいろ聞いてみた。

## シナリオの飯島氏に、ブライについて聞いてみた

「ブライ上巻」の発売から、すでに2年以上が経過している。この壮大なストーリーを覚えてる人はいるだろうか？ 飯島氏も「覚えてる人がいたらえら

いですよ」といってるくらい。そこで今回は、忘れた記憶を呼びさますためと、プレイしたことのない人でも理解してもらうための特集だ。

## 1 ブライというゲームの世界観について聞く

編集部(以下、編) そんなわけで、ブライ初心者としていろいろと質問させていただきますが、よろしくおねがいします。

飯島健男(以下、飯島) どうも、よろしくおねがいします。

編 では、まず最初に「ブライ」という名前の由来について、教えてください。

飯島 「ブライ」というのは、漢字で書く「無頼」と「武神来往道」とをひっかけているんです。それを略して通称「ブライ」と呼んでいます。

編 最初の「無頼」というのは聞いたことがありますか？「武神来往道」とはどういうものなんでしょうか？

飯島 かんたんにいうと天界と下界を神になる資格を持つものが、行き来する道のことをいうんです。ゲーム中での「ブライ」とはこっちのことです。

編 そうなんですか。では、なぜ主人公たちとビドーたちはその「ブライ」をめぐる、争いをしているのですか？

飯島 ええと、まず、天界には全部で16人の神がいるというのが僕の作った世界なんです。その神にまつわる話が全部で9本あって、そのうちの4本目にあたるのが「ブライ」なんです。上巻と下巻を合わせて1本の話になります。どの話も、神との関わり合いが重要になってきます。今回はたまたまビドーという男が、神になろうとしている



## PROFILE

●飯島健男(いじま・たけお)

「ブライ」では、シナリオ、ゲームのデザインを担当している人。ほかにも「拔忍伝説」や「ラスト・ホルマゲドン」のシナリオも担当している。現在、ブライの小説(ゲーム中では省略されたり、不明な部分が書かれる)を執筆中とのことで、年内には発売される予定。また、本誌にゲーム制作講座を連載中。

ことに「ブライ(武神来往道)」がからんできただけで、それをめぐって戦っているわけではないんですよ。

編 それでは、ビドーという男が争いの原因なんですか？

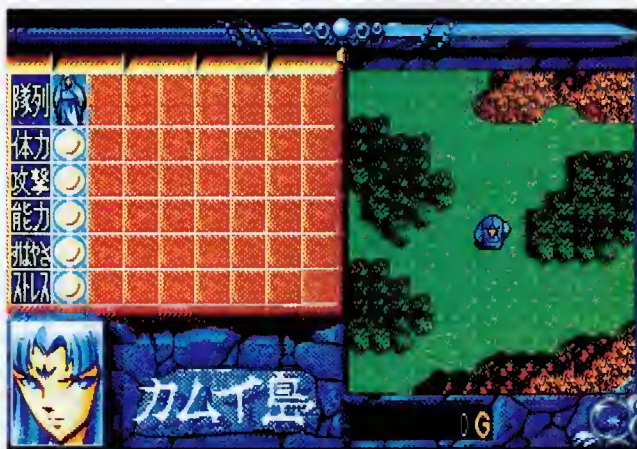
飯島 ええ、そのビドーが、キプロスを征服しようとしているのを、阻止するために選ばれた

主人公たち、「八玉の勇士」は戦ったんです。しかし、ビドーの真の目的は神になることなんです。神っていうのは16人のうち誰かが欠員しないとなることができないんです。そこで、自らが神の座につくために、父である光の神帝リスクを殺してしまおうんです。

編 それで次の神を選ぶために「ブライ(武神来往道)」が開いたというわけなんですね。

飯島 そうです。でも、結果的に闇の神帝ダールが自らを消滅させることによって、一時的に閉じたんですけど。またいつか開きますが、とりあえず、閉まってひと安心ということで、八玉の勇士たちは、もとの生活に戻っていったところまでが、上巻の話になってます。

編 そういう話なんですか。まったく知らなかったの、たいへん参考になりました。



●これは、なつかしい上巻の画面写真だ。下巻とはゲームのシステムが全然違っているが、シナリオは完全につながっている。上巻・下巻、あわせて1つなのだ



## ② 下巻をプレイするための基礎知識を聞く

編 今度は下巻について少しお聞きしたいんですが、下巻をプレイする前に、知っておいてほしいことはありますか？

飯島 そうですねえ、とりあえず上巻をやれば、ほかはいいんじゃないですか。

編 それはごもっともですが、もう少し具体的におねがいできませんか？

飯島 うーん、まあ、僕の世界の神というものをよく理解してほしいのと、登場人物の人間関係を、把握しておいてほしいことの2点ですね。

編 もうチョットかみくだいて説明してくれませんか。

飯島 僕の話のなかの神っていうのは全部で16人いて、それが光と闇に分かれ、対をなしていて、片方が死ねば、もう一方も死ぬという関係であるということ。リスクとダールはそのいい例です。ほかには、天界と下界を自由に行き来できて、過去にも行けるというのを覚えていればいいと思います。登場人物のことは説明しきれないので、やっぱり上巻をやってください。

編 わかりました。



◎諸悪の根源、皇帝ビドー・クレラント。はたして下巻では、どんな悪事をするのか？

## ③ 下巻を100%楽しむための方法を聞く

編 次は下巻を楽しむために、どんなことをするといいと思いますか？

飯島 難しいですねえ、楽しみかたは人それぞれだと思いますが、作り手側からすると、『ブライ』というゲームは、ストーリーを楽しんでもらいたいですね。上巻・下巻で1つの物語を作っているわけですから、できれば上巻を解いていない人は、先に上巻をかたづけてから下巻をプレイしてほしいです。やっぱり、いろいろいうよりも、実際にプレイしたほうがいいと思いますよ。逆にいうと、上巻を終わらせてもいない人が下巻をやり始めても、何が何だか、さっぱりわからないと思います。何をいつてんだかわからないまま、ゲームをプレイしたっておもしろくないでしょ。高いお金を払って買ったおもしろさがないと、かわいそうですからねえ。この話を聞いて、上巻をやってみようという人がいましたら、PCエン

ジン版以外の機種でやってほしいですねえ。

編 えっ、どうしてですか？ PCエンジン版の『ブライ』は、パソコン版の上巻とは、違って

いるんですか？ 飯島 そうなんです、あれはメッセージにチョットばかり、アレンジが加わっちゃってるんです。だから、『上巻』というネーミングにはなってないでしょ。これだと、パソコン版の下巻をやると、話がつながりにくいと思いますよ。やるならパソコン版をお願いします。

編 わかりました。今日は、お忙しいところ、いろいろと、ありがとうございました。

飯島 いいえ、これで下巻を楽しんでもらえると幸いです。



◎PCエンジン版『ブライ』。上巻とは違って

## ブライと名のつくグッズを集めてみたぞ

発売が遅れて、ヒマをもてあましてるキミに、ブライのことについて勉強するためのアイテムをここに紹介するぞ。

まずはなんといってもゲームそのもの。上巻は下巻をプレイする前に、やっておいてほしいと飯島さんもいってるぞ。

下巻に付くオマケの話だが、他機種版には、どんなものがパッケージに入っているかをみてほしい。MSX版ではどうなるのか、楽しみだなあ？

お次はブライに関する本だ。意外に少なく、2冊しかない。1つはうちの編集部で作ったもの。もう1つはログイン編集部が出している。どちらとも、下巻をプレイするまえに1度読んでおいてほしい。

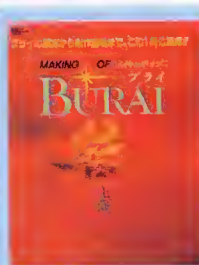
音楽に関していうとサントラCDが3枚出ているぞ。機会があったら、聴いてみてくれ。



◎MSX版『ブライ上巻』パッケージの中身。解いてない人は、今すぐ始めよう



◎他機種版の下巻の付属品は、マップ&アイテム表、タイトルロゴのシールだった



◎我がMFファン編集部が制作した上巻の設定本。すでに絶版だから、もってる人に見せてもらってね



◎ログイン編集部が制作した設定本。こちらですべてに絶版だから、ちよっと手に入らないだろう



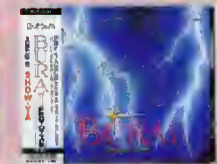
◎昨年の12月に出たいちばん新しいサントラ。これは、PCエンジン版のCDだ

メーカー	東芝EMI
媒体	CD
品番	TOCT-6382
価格	2,500円(税込)
備考	



◎ブライ上巻で使われた迫力のサウンドを詰め込んだCDだ

メーカー	ポリスター
媒体	CD
品番	H24X-10010
価格	2,472円(税込)
備考	



◎ブライ上巻の発売に先駆けて作られたブライのサントラCD第1弾

メーカー	ポリスター
媒体	CD
品番	H30X-10008
価格	3,100円(税込)
備考	



FINAL ATTACK

勝利の榮譽を手に入れるまで戦いぬくのだ!

# ヨーロッパ戦線

『提督の決断』に続く第二次世界大戦を題材にしたWWIIゲームの第2弾。ヨーロッパを舞台に枢軸軍と連合軍との戦いを再現する。今回はキャンペーンモードをクリアするための話をすすめていく。

光栄  
☎045-561-6861  
発売中

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	12,800円

CD付きは15,200円  
ターボ日の高速モードに対応

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	12,800円

CD付きは15,200円  
ターボ日の高速モードに対応

## ヨーロッパの激戦地を戦いぬけ!

1940年代に世界的な大戦争が起こった。そのなかで、最も激戦地だったといわれるヨーロッパ各地での戦闘の模様をシミュレート。プレイヤーは枢軸軍が連合軍の軍団長になり、軍団を指揮して勝利に導いていく。もちろん対戦プレイもOKだ。

選べるシナリオは全部で6本。それぞれが実際にあった戦いをゲーム化している。そしてもうひとつがキャンペーンモード。

シナリオ1〜6までを連続してプレイするようにになっている。残念だが、このモードは枢軸軍側でしかプレイできない。

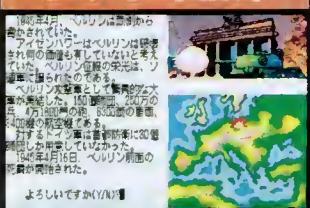
このゲームの特徴のひとつとして、多彩な人材群があげられる。各シナリオごとに選択できる人物が変わり、なかには架空の人物も数人存在するが、史実にもとづいて、そのシナリオの戦いにかかわった人物が登場する。そのなかから、自分や部下

の指揮官を選ぶのだ。

ゲームを始めて最初にするのは各師団に命令を出すこと。都市の占領、敵への攻撃、ある地点への移動などが主な任務。目標地点を決めてやれば、コンピュータまかせにすることも可能だ。部隊は戦闘や移動ばかりでなく、補給や休息をとることも重要だぞ。

勝利条件をクリアし、ヨーロッパの覇権を手に入れるのだ!

### シナリオ紹介



シナリオを選択すると、くわしい説明が受けられる。よく読んでおくと、よりいっそうシナリオへの理解が深まることだろう。

### メイン画面



コマンドの実行等を行う最もよく見る画面だ。マップは大地図と中地図に切り換えが可能。ちなみに、この画面は中地図のもの。

### 戦闘画面



戦闘画面を見ないで、結果だけを報告してくれるモードもある。そのときは、いくら自分が指揮をするといっても、勝手に戦闘を始めてしまうぞ。



なかなかシナリオオープニングの画面より、ふさわしいシーンなんて、まったくない硬派なゲーム



# キャンペーンモードにチャレンジ!!

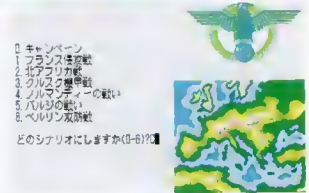
## 全6本のシナリオを順にクリアするのだ

キャンペーンモードを選んで、いざ、ゲームスタート。プレイヤーは枢軸軍の軍団長、20人の中から選ぶ、部下を従えて連合軍を打ち破り、栄光の勝利を手にするのだ。

シナリオ1から始まって、シナリオ6をクリアするまでのあ

いだ、プレイヤーは同じ將軍たちをひきつれていく。また、シナリオクリア時の兵力が次のシナリオでの軍団編成にほとんどそのまま引き継がれる。新兵器の導入にともない、多少変更はあるにせよ、大事なものは前のシナリオでの兵力なのだ。

各師団の初期設定はシナリオ1のものと同じ。敵の連合軍の初期設定も同様だ。ただし、連合軍側は兵力が次のシナリオに引き継がれない。シナリオごとに新しい部隊になっているのだ。その兵力の詳細は本誌5月号の表を参照してほしい。



④やっぱり、やりがいのあるキャンペーンモードに挑戦してほしいね

## 軍団は、だいにだいに扱おう

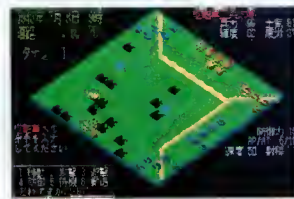
ひとたび戦闘が始まれば、兵力を減らさずに勝利することなどまずない。補充や増援の要請などを期待して待っていると、がっかりすることだろう。ただでさえ、めったに承認してやれないのに、その送り込まれてくる兵力の少ないこと少ないこと。減ってしまった分を補うなんて、できやしない。そのことを頭に入れて、できるだけ、いや、絶対に兵力を減らさないような戦闘をこころがけよう。

その方法として、戦闘をし

けるときは、複数の部隊で敵のまわりを取り囲んでから攻めよう。そうすれば、そのまわりにはいる部隊全部が戦闘に参加できるからだ。だが、その前に敵部隊の情報収集を行っておこう。敵が戦車部隊なのに、こちらが歩兵部隊ばかりでまわりを取り囲み、戦闘をししかたって兵力のムダ使いもいいとこだ。たとえば勝利を手にすることができても、損害が多くて本当に勝利したとはいえない。兵力で差をつけても、兵器の威力の差を考慮

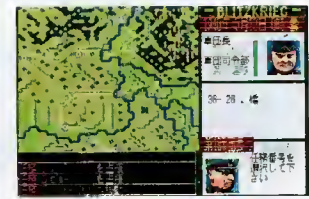
にいれなければ、無意味になってしまうのだ。

そこで、お得な技を教えよう。歩兵をいっきに大量補充する方法がある。空挺降下がそれだ。降下した部隊は新しく自軍の部



④戦場には複数の部隊で開始しよう。大勢で攻撃すればそれだけ有利になる

隊なるぞ。もうひとつ、次のシナリオに移る直前に編成コマンドで大隊数を増やす。兵力は1でいい。その部隊が新兵器に変わると、いままでの兵力に関係なく増強されるのだ。



④戦術命令で師団長にまかせせるのもいいが、やはり不安が残る

## ここに注意だ！ キャンペーンモード

軍団長たるもの、軍団の状態の把握はもちろんのこと、まわりの状況判断も大切だ。逆にいうと、それくらいのことのできていないようでは、軍団長の資格はないということ。しっかりと、ほかの細かいことにも気を配っておこう。

まず、数あるデータ項目のなかで、1番大事な部隊の疲労度をこまめにチェックしよう。部

隊が疲れてくると、部隊の動きが鈍くなり、ひどいときには行動できなくなる。そうになってしまう前に休息をさせてあげよう。疲労は夜間に行動させると、上がりかたが速くなるので、注意してほしい。特に何もすることのない部隊は、まわりに敵がい

はいえない。

お次は、物資の量をチェックだ。弾薬・燃料・食料のうち、どれかが不足すると部隊の行動に支障をきたす。不足している部隊を見つけたら、すみやかに補給をしよう。コマンドで作戦参謀に意見を聞いてみると、不足している部隊があれば教えてくれるぞ。命令したのになかなか行動しないなあ、と疑問に思

ったら、すぐにデータを見てみるべし。疲労か、物資が不足しているかのどちらかだろう。ちなみに、休息していても燃料と食料は消費しているのだ。食料がなくなると疲労が上昇するから、気をつけよう。

メイン画面右に、いつも表示されている、大隊数を気にしている人はいるかな？ 戦闘を自分で指揮してる人は、大隊が壊滅したのを把握できているだろうが、結果だけを見ている人は、これを見逃しやすいぞ。大隊の兵力が減ったら、ほかの大隊と編成をして、兵力を整えておこう。要請はしつこくくり返すこと。承認されても、何度も要請しよう。

	第18補給団	第14連隊
弾薬	24740( 81%)	13800( 86%)
燃料	26082( 88%)	6794( 98%)
食料	28972( 94%)	6020( 61%)

④コンピュータにまかせておけば、不足している部隊へ、勝手に補給を行ってくれる。しかし、自分で指揮している場合には、こまめにチェックし、補給をしよう

枢軸軍	(大隊数)
歩兵	8
装甲	20
砲兵	4
修理	6

④ここを見るだけで、軍団の強さがだいたいわかる。要請で部隊を充実させよう



# キャンペーンモードに登場する ドイツ軍の将軍一覧なのだ!!

## 将軍の各能力値について

### ○指揮

総合的な指揮能力。部隊の行動の速さに影響する

### ○魅力

指揮官の信頼に関わる能力。部隊の活気に影響する

### ○勇猛

この値が低いと戦闘で指揮を受ける部隊は臆病になる

### ○体力

将軍が戦闘の指揮をとるたびに減少していく

### ○歩兵

歩兵部隊の戦闘指揮能力をあらわしたもの

### ○砲兵

砲兵部隊の戦闘指揮能力をあらわしたもの

### ○戦車

戦車部隊の戦闘指揮能力をあらわしたもの

### ○ランク

この人物の総合的な評価。Aがいちばん優秀

## ルントシュテット



指揮	A	歩兵	B
魅力	A	砲兵	A
勇猛	A	戦車	A
体力	B	ランク	A

## マンシュタイン



指揮	A	歩兵	A
魅力	A	砲兵	A
勇猛	A	戦車	A
体力	A	ランク	A

## クルーグ



指揮	A	歩兵	C
魅力	B	砲兵	C
勇猛	A	戦車	B
体力	B	ランク	B

## ライハナウ



指揮	B	歩兵	C
魅力	B	砲兵	B
勇猛	B	戦車	C
体力	B	ランク	B

## クライスト



指揮	A	歩兵	C
魅力	A	砲兵	B
勇猛	A	戦車	A
体力	A	ランク	A

## グーデルリアン



指揮	A	歩兵	A
魅力	A	砲兵	C
勇猛	A	戦車	A
体力	A	ランク	A

## ロンメル



指揮	A	歩兵	A
魅力	A	砲兵	B
勇猛	A	戦車	A
体力	B	ランク	A

## クルーウェル



指揮	B	歩兵	C
魅力	B	砲兵	B
勇猛	C	戦車	C
体力	C	ランク	C

## ラムケ



指揮	A	歩兵	A
魅力	A	砲兵	C
勇猛	A	戦車	C
体力	A	ランク	B

## ケンプフ



指揮	A	歩兵	C
魅力	B	砲兵	C
勇猛	B	戦車	B
体力	B	ランク	B

## ハウサー



指揮	A	歩兵	C
魅力	A	砲兵	C
勇猛	A	戦車	A
体力	B	ランク	B



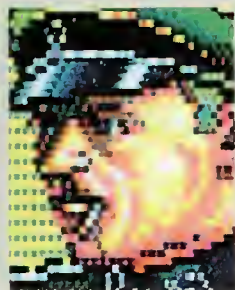
将軍の能力値を決めるときに、参考にしてほしい。数値はA～Eの5段階であらわし、Aのほうが優れているということになる。おおよその目安として、よく出る高い

値がAは90以上、Bは80前後、Cは70前後、Dは60前後、Eは50前後として判断している。これはあくまでも参考程度のもので、完全に信用されてもこまる。指揮官選

びはとても重要なので、これをもとに、最高値を目指してがんばってくれたまえ。このほかのパラメータとしては、経験というのがある。これは戦闘

を指揮して勝利すると1上昇し、上がれば、上がるほどほかの能力値(体力を除く)は画面上の数値よりも高くなるのだ(見えている数値は変わらない)。

### ディートリッヒ



指揮	B	歩兵	B
魅力	A	砲兵	B
勇猛	A	戦車	B
体力	A	ラン	B

### バイエルライン



指揮	B	歩兵	B
魅力	A	砲兵	C
勇猛	A	戦車	A
体力	A	ラン	B

### マイヤー



指揮	A	歩兵	A
魅力	A	砲兵	C
勇猛	A	戦車	A
体力	A	ラン	A

### パイパー



指揮	B	歩兵	A
魅力	A	砲兵	B
勇猛	A	戦車	A
体力	A	ラン	A

### マントイフェル



指揮	A	歩兵	A
魅力	A	砲兵	B
勇猛	A	戦車	A
体力	A	ラン	A

### ティフー



指揮	D	歩兵	D
魅力	E	砲兵	C
勇猛	E	戦車	D
体力	E	ラン	E

### スコルツェニー



指揮	B	歩兵	A
魅力	B	砲兵	C
勇猛	A	戦車	B
体力	B	ラン	B

### ハイテ



指揮	B	歩兵	B
魅力	A	砲兵	B
勇猛	A	戦車	B
体力	A	ラン	B

### クッセルリンク



指揮	A	歩兵	B
魅力	B	砲兵	C
勇猛	B	戦車	C
体力	B	ラン	B

## 将軍の能力値設定は、ここがポイントだ！

指揮官を選択するとき、どのパラメータが将軍選びのポイントになるかを、教えよう。

プレイヤーである軍団長は、すべての能力において、優れていなければならない。しいていうなら、指揮・体力は特に優れているほうがいい。

参謀選択の決め手は、指揮能

力の高さにある。作戦参謀は特殊部隊、情報参謀は空軍の成果にかかわってくる。

各師団長は、師団の編成内容を見て決めよう。中心となる部隊の種類をみきわめ、その部隊の指揮能力に優れている人物を選択するとよい。この将軍選びがゲームを左右するぞ。

	指揮	魅力	勇猛	体力	歩兵	砲兵	戦車
ディートリッヒ	88	88	75	78	88	84	68
バイエルライン	84	81	47	67	60	77	49
マイヤー	92	60	61	64	68	28	83
パイパー	84	57	62	79	66	79	62

将軍の能力を決めて下さい(O: 変更 RET: 終了)

初期設定で満足のいく能力をしていることはほとんどありえない

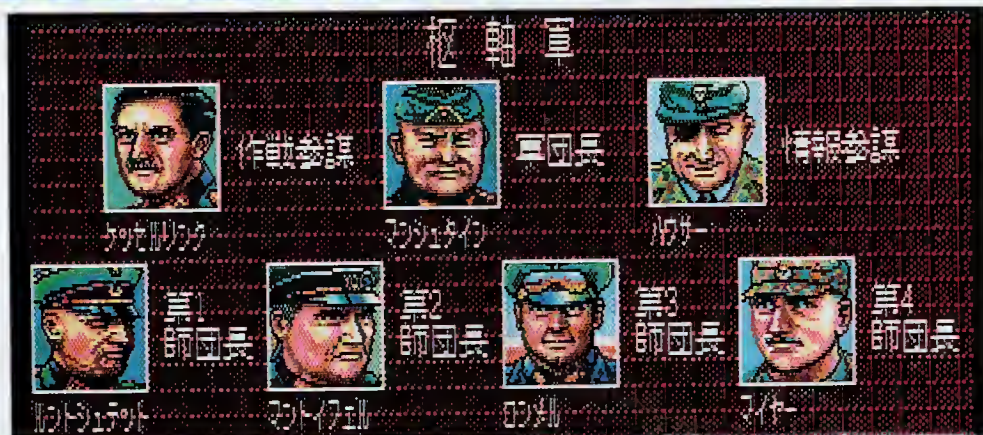


## 編集部ではこのメンバーでプレイを開始

今回キャンペーンモードをプレイするにあたって、編集部では右のメンバーで挑むことにした。軍団長は総合力で優れていたマンシュタインを選んだ。

両参謀には指揮能力が99になった人物のうち、顔の好みでこの2人を、それぞれ選んだ。

第1師団長には3つの指揮能力がバランスよかったものを、第2師団長は歩兵の指揮能力に優れていたものを、第3・第4師団長は歩兵・戦車の指揮能力が優れていたものを選んだ。



## シナリオ別、マップ攻略法なのだ!

いよいよ長い戦いの始まりだ。編集部では、いっさい師団長に指揮をまかせることはしなかった。おかしな行動をとられたら、たまらないからだ。こまめにセーブをし、工兵・補給部隊が1部隊でも壊滅したら、やりなお

しをした。

さて、今回掲載したマップは、連合軍側から見たものを使った。こうすると、赤い四角形で表示される地雷原がひとめでわかる。特にシナリオ2・3は、最初から大量の地雷が設置されていて、

とてもやっかいだ。何度も地雷にやられていると、被害もバカにならない。地雷を撤去できるのは、工兵部隊のみ。撤去作業中にやられないように気をつけよう。単独行動をとっていると思われる。



●晴れの凱旋だ。6本全部をクリアする日までガンバレ!

### シナリオ1

### フランス侵攻戦

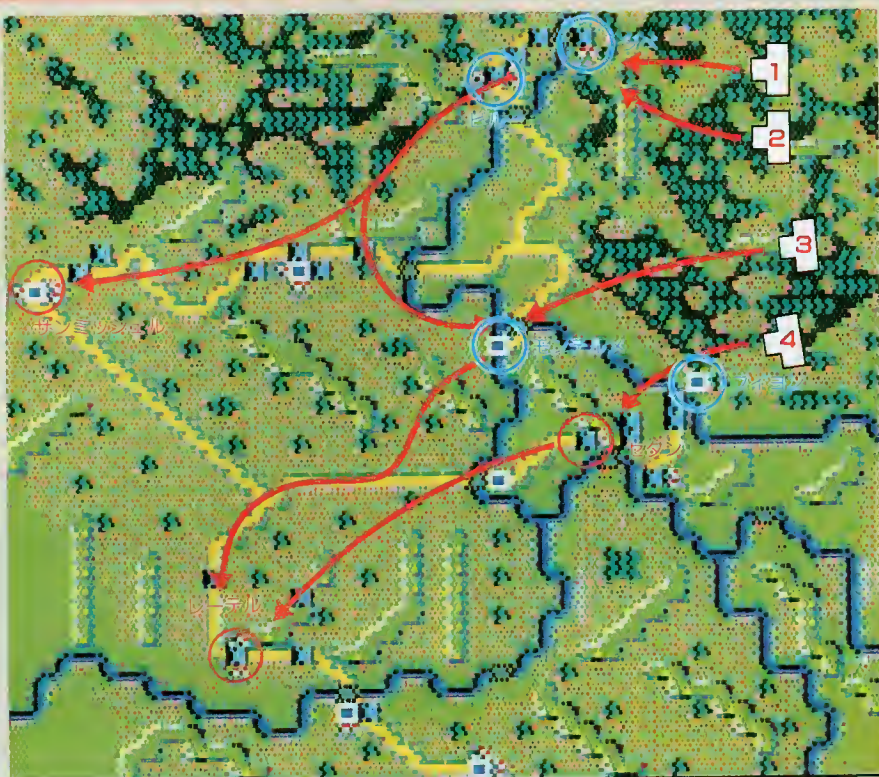
### 難易度★

シナリオ1はこのゲームの入門用マップといっていい。よほどまちがったことをしないかぎり、難なくクリアできてしまう。ただし、それは単独シナリオの場合。キャンペーンモードでは、その考えは捨ててくれ。極端な話をする、無傷でクリアするくらいの気持ちで、プレイしてほしい。

始まってすぐに、戦術コマンドで各師団に命令を出す。第1師団はジベ、ビルーから、こちらに向かってくる敵部隊を、橋の手前で迎え撃つ。第2師団は移動が遅いので、道路沿いに部隊を進ませ、ほかの部隊が戦っているあいだに、サンミッシェルの占領に向かわせよう。第3師団はモンテルメ占領と、レーテル占領の2つに分けて進軍させよう。第4師団は第3師団の部隊とともにブイオンを占領したあと、その足でセダンの占領に向かわせよう。

#### 勝利条件

- セダンとサンミッシェルの占領
- セダンとレーテルの占領





## シナリオ②

## 北アフリカ戦

難易度 ★★★

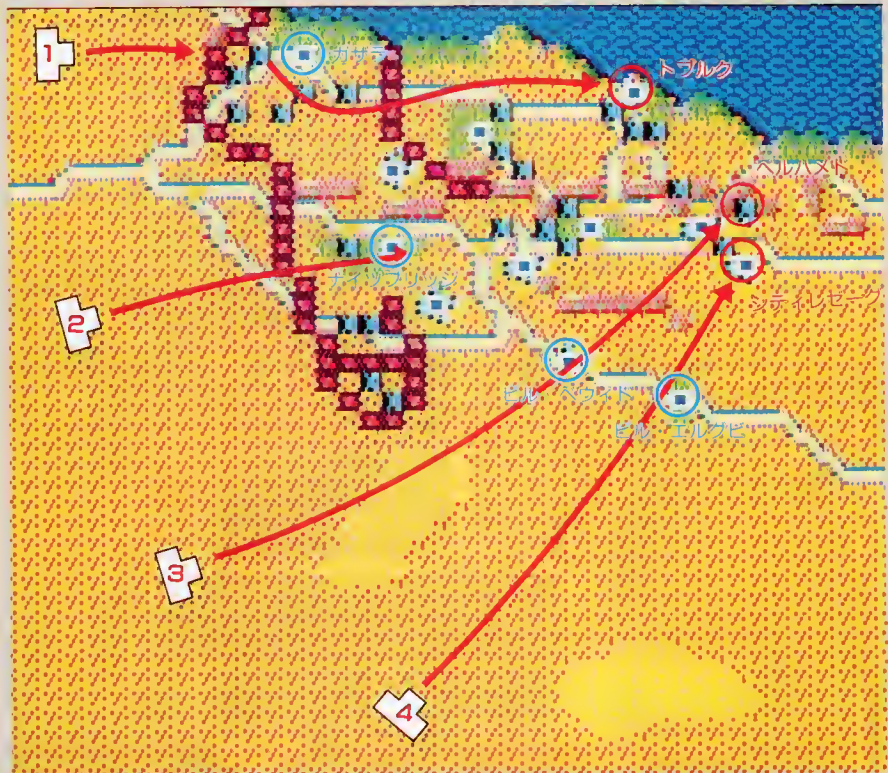
舞台はかわって、砂漠と荒地が広がる北アフリカが戦場になる。ここは見た目はほかと変わらないようだが、実は2倍の広さがあるのだ。進軍にはかなりの時間がかかるし、疲労もたまる。

見てもらえばわかるように、都市を囲むようにして、地雷が設置されている。師団長にまかせておいたら、地雷に当たりまくるから、注意されたし。

第1師団はうまく地雷原をはいくぐり、ガザラを占領しトブルクに向かわせよう。第2師団はナイツブリッジ付近で、敵をひきつける役目をしよう。第3・4師団は大きく迂回して、ビル・ベウイド、ビル・エルグビを占領し、シティ・レゼーグ、ベルハメドを目指そう。そして必殺の方法として、この勝利条件の2都市の近くに空挺降下をさせ、その部隊でいっきに占領するという手がある。この方法を使うと、たった3日で勝利できる。

## 勝利条件

- トブルクの占領
- シティレゼーグとベルハメドの占領



## シナリオ③

## クルスク機甲戦

難易度 ★★

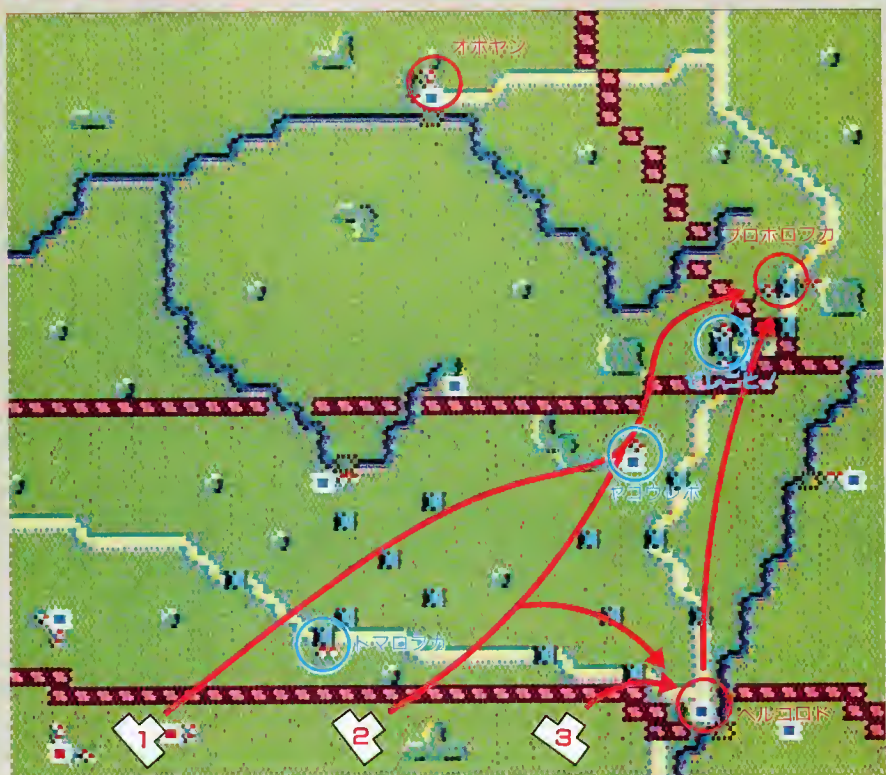
地雷原が、2重3重になっており、工兵部隊が地雷を撤去するのに時間がかかる。そのときに特殊部隊や空軍を使って、敵にダメージを与えておこう。もちろん、情報収集も忘れずに。このシナリオに来るまでに、工兵部隊が1部隊でも減っている人は、増援を要請して、補強しておこう。

このシナリオは最初から自軍の都市が2つある。しかし、進軍する方向とは逆なので、あまり意味がない。はじめに、近くの部隊が補給しておくといい。

さて、侵攻ルートだが、第1師団はトマロフカ→ヤコウレボ→ゼレニヒノ→プロホロフカの順に占領していこう。第2師団はベルゴロド占領と、第1師団と行動をとにする部隊との、2手に分けよう。第3師団はベルゴロドを占領したあと、プロホロフカを目指そう。第4師団は増援部隊で、7月8日に到着する。

## 勝利条件

- ベルゴロドとオボヤンの占領
- ベルゴロドとプロホロフカの占領



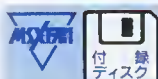


# ゲーム十字軍

## C O N T E N T S

★付録ディスクは右のCGと『三国志II』のSLG実力診断テスト用データ。

- ゲームのぞき穴→『幻影都市』のウル技。(P22)
- 通り抜けできます→『ハイドライド3』の解答。(P23)
- 歴史の散歩道→SLG実力診断テスト。(P24)
- 読者対抗マルチプレイヤー北条包圍網完成だ!?(P26)
- マップコレクション→『ピラミッドソーサリアン』ギルバレスの迷宮。(P28)



→P115の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

愛知県・豊田



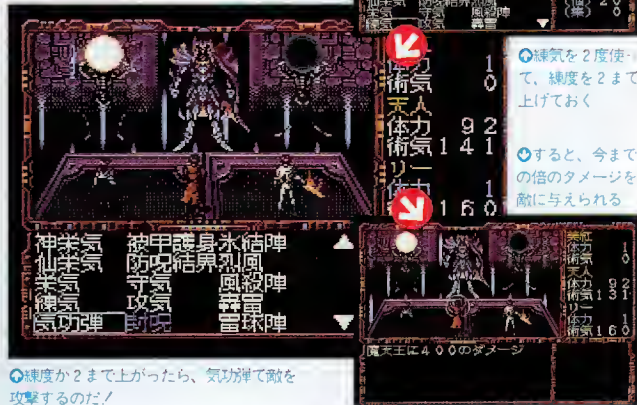
## ゲームのぞき穴

### 幻影都市

#### 「練気」の正しい使い方をお教えしましょっ!

「練気」という術は利用価値のない術だとばかり思っていたけど、練気を使って「練度」を2まで(2以上にはならない)上げたあとに「気功弾」を使って敵を攻撃してみると、なんと今までの2倍のダメージを与えることができる。本当はものすごく便利な術だったのだ。

(群馬県/幻ちゃん・?歳)



●練度が2まで上がったら、気功弾で敵を攻撃するのだ!

#### お店じゃ購入できないアイテム情報なのだ!

ダンジョンなどで発見できる、お店で購入することのできない隠されたアイテムは、攻撃力や防御力が高く役にたつものがほとんど。しかし、なかには呪いのアイテムもあり、装備してみるまでその効果がわからないので困ってしまう。そんなときに便利な表を作りました。

(群馬県/幻ちゃん・?歳)

☆これ以外にも隠されたアイテムがまだまだあるはずだぞ。

アイテム名	効果	アイテム名	効果
風神バンド	装備すると戦闘時に混乱する	こんもろりん金網輪	戦闘中に使用すると敵をマヒさせることができる
餓鬼玉	装備すると体力がなくなる	デスクロー	装備して敵を攻撃すると自分にもダメージがくる
かんあしの甘露酒	効果不明	デスリング	装備すると体力が減少する
ぐまうもの愚者の石	装備すると術気がなくなる	デスマスク	装備すると戦闘中に混乱する
黒のマント	装備すると戦闘時に動けない	らいらいけん雷々剣	装備して敵を攻撃すると味方のだれかに雷が落ちる
ころうちようつば古王朝の壺	効果不明	れいしんせき霊神石	戦闘中に使用すると、味方全員の術気が20回復する







# 歴史の散歩道 SLG実力診断テスト~三国志II編~

先月クヤシイ思いをした三国志IIユーザーのみならず、お待たせいたしました!!

## 今回は三国志IIでプレイ!

先月に引き続き、新型読者参加イベント「SLG実力診断テスト」を行うぞ。今回の課題は三国志IIだ。

前号を読まなかった不届きな(ノ)読者のために、もう1度趣旨を説明しておく。今回のイベントは、全国統一するまでのスピードを競う、早解きコンテストだ。しかも、通常のシナリオではなく、付録ディスクに入っている編集部で用意した条件でスタートしてもらう。

今回も、テストは実技(プレ

イ)と筆記(レポート)の2科目。実技問題は次ページにあるとおり。もちろん筆記のほうも創意工夫をこらしてほしい。

セーブデータの使用方法は117ページの「スーパー付録ディスクの使い方」を見てほしい。当然、付録ディスク以外のデータからプレイするなどのカンニング行為は厳禁。光栄に協力してもらっているのだから、すぐわかってしまう。その他ルールは受験上の諸注意を参照のこと。

みごと、全国統一に成功した

ら、統一した瞬間のデータをセーブしたディスクとプレイレポートを同封して、歴史の散歩道「SLG実力診断テスト・三国志II編」係までふるって応募して

ほしい。賞品は例によって、優勝者には2本、準優勝者には1本、希望のゲームをプレゼントする。締め切りは5月末日必着。発表は9月情報号の予定だ。

### 受験上の諸注意

- 1、ゲームクリアするまでの年月の早さを競うものとする。同じ場合はレポートの優劣により順位を決定する
- 2、必ず、付録ディスクにセーブされているデータを使ってプレイすること
- 3、君主を殺して、他の武将に跡を継がせてはならない。最後まで所定の君主でプレイすること
- 4、他国のHEX戦は見ても見なくても自由とする
- 5、提出セーブデータは全国統一した時点(直前は不可)のものとする
- 6、上記の規則に違反のあった場合は失格とする

### 実技問題

## 金旋、荊州に潜み脾肉を嘆す

実技問題は、全シナリオを通じて、最も統一が困難であるとウワサに名高い、シナリオ4・金旋で行う。もちろん、上級・史実モードだ。

どれだけキビシイかという、武将は君主・金旋1人。しかも、能力値は今イチどころか今二、今サンレベル。さらに、周囲を曹操・劉備などの強敵に囲まれ、すぐにでも攻めこまれそうな状態。まったくもって投げ出したくなるくらい。

しかし、苦しい当初さえ乗り切ってしまえば、あとはとんとん拍子に進むはず。逆にいえば、いかに序盤を素早く立ち上がるかが勝負のカギ。では、どうやって序盤を切り抜けるか?

幸いにも金旋の本拠、19国は在野の人材が豊富。せっせと探索して登用すれば、とりあえず隣の張魯ぐらいとは互角に戦えるようになる。しかし、人材確保に手間取ると、まわりから攻めこまれて一巻の終わりだぞ。もっと安全な方法として、新天地を求めていきなり放浪の旅に出る/ という手もある。しかし、今回はタイムレースであるので、タイムロスは痛いかもしれないが……。

どんな作戦をとるかはキミしだい。智略のかぎりを尽くして見事全国統一を果たしてくれ。

### こんなにキビシイ!



まわりを強豪に囲まれて逃げ場なし。しかも、好戦的なんだこイツらが



これでも君主か、と叫びたくなるほど金旋の能力値は低い。何をやらせてもダメ

### 解決の糸口は……



唯一の救いは、在野の人材が豊富なこと。どれもそこそこ使えるのでウレシイ

## ピックアップ・ザ・金旋

今回のイベントの主役、金旋についてすこし勉強しよう。

三国志演義では第53回、赤壁後の劉備の荊州南部四郡攻略の際に武陵郡の太守として登場。

押しよせてきた張飛の軍に対して、金旋は徹底抗戦を決意。配下である従事の羣志がいさめて降伏を説いたが聞き入れず、かえって軍卒に命じて羣志の首を斬ろうとした。が、周囲の制止により思いとどまる。

城外で自ら軍を率い、張飛軍3千と対するも、さんざんに蹴散らされて城に逃げ戻る。

ところが、城門をくぐったとたん、楼の上から寝返った羣志に矢を放たれ、額に命中。馬からころげ落ち、無残にも首を取



わしが金旋じゃ

られた。

羣志は城門を開いて張飛軍を迎え入れ降伏。のち、劉備から金旋のかわりに武陵郡の太守に任じられた。

と、まったくもって悲惨な役どころだが、もっと悲惨なのは他の三郡攻略には、10ページ以上にわたって記述があるのに対し、金旋の場合はわずか数行で終わっているところだろう。

## まとめ

さて、今回の三国志II編、いかがだったろうか?

担当のファジー鈴木も金旋でプレイしたことがあったけど、序盤の立ち上がり結構ツラかったなあ。油断するとすぐ攻めこまれてゲームオーバー。曹操・孫權などの強敵と互角にわたりあえるようになるまでにはひと苦労なんてもんじゃない。それだけに、統一したときの喜びはひとしおだったっけ。

先月、今月と「SLG実力診断

テスト」の問題をあえて難しくしたのは、苦難に打ちかかったときの充実感をみんなに味わってほしかったからでもあるのだ。人は壁を乗り越えることによって大人になっていく。レッツチャレンジ! なお、レポートにプレイ後の感想などを書いてきてくれるとウレシイな。

さて、来月は延び延びになっていた、水滸伝の特集! ファンの人はもちろん、そうでない人にもぜひ見てもらいたい!



# 今月のおはがき拡大版 ~イラスト大特集~

今月はかねてからの予告どおり、  
ど〜んとイラストの大特集！  
いや〜、これだけのイラストが  
並ぶと壮観、壮観。担当としては  
文章を書かなくてすむので非常に  
ラク。毎月コレをやろうかな……。

それはさておき、最初にくらべ  
ると、みんな格段にウマくなって  
いるなあ。努力のタマモノだね。  
注意を1つ。イラストはペンか  
色鉛筆で描いてね。鉛筆は不可。  
薄いし印刷できないのよ。

## ポイントレース・ランキング表

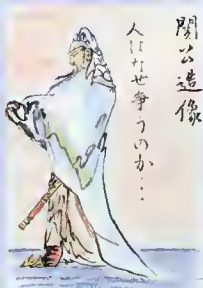
1	稲泉知	8	4	東洲斎写楽三世	4
2	惟宗竜胆	6	5	随神貞紀	3.5
3	孫武	5			



宮城県・くりかクン。カワイイ！ 彩色の仕方カマル



同じく、くりかクン。中国語では何と読む？



岐阜県・土屋寿美クン。ワマすぎる！ 特に線がキレイぞ



東京都・稲泉知クン。新境地を開いたな。粉の効果よし



静岡県・随神貞紀クン。メッセージは全部読んでもよ



東京都・又又三国志FANクン。迫力の名場面！



兵庫県・つむし風夜夢クン。やや線が粗いが色使いはマル



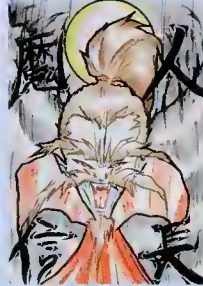
奈良県・孫武クン。首がミョーにナマナマしくていいぞ



広島県・春夏秋冬クン。コレは2枚1セットなのかなあ



同じく、春夏秋冬クン。絵の完成度はこちらのほうが上



広島県・三好盛久クン。不気味さがよく出ていてマル



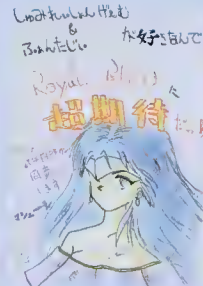
大阪府・乱世の英雄クン。カラフル！ 鳳・龍がよし



埼玉県・へんクン。カワイイ！ 三国志IIIは出るか？



佐賀県・老将軍クン。どこかで見たような絵だがマル



宮城県・純何処井クン。やはりマシエーティはカワイイ



神奈川県・吉法師クン。雰囲気はよい。線に工夫を！



愛媛県・森本裕クン。色使いがよろしい。次も期待



北海道・りんクン。このほのぼのとしたノリが好きな

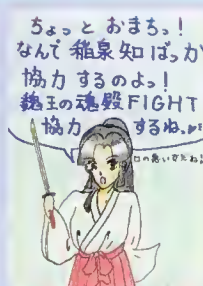
## 群雄割拠！ ~対決イラスト部門~



孫武クン。これは強烈な宣戦布告だ！ あやうし稲泉知



鹿児島県・阿呆クン。某〇パークに似てるような……



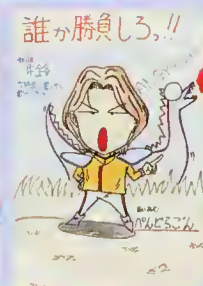
神奈川県・都桃クン。元気がいいぞ！ 絵はまだ勉強



宮城県・BEIJINGクン。これは強そうだな！



神奈川県・十常侍クン。迫力ある！ いいぞ



静岡県・葛木伸夫クン。ササヤ推蔵。ファンキーでマル

つぎは白熱の読者対抗マルチプレイ大会だ！



ほくは驚つ!! 50年後のMファンをうと変わらず愛している。と、一発かましたところで本題。友人に「開神都市を貰って来て」といったら、「幻影都市を貰って来てしまった。ちなみにほくはターボを持っていないからプレイできない」というわけで、ほくのMSX2+・A・WSXとターボRを交換してくれ、おれはするよ。(栃木県「なちやん」度)と最初のうかまとい、オチとい、字の活さとい、ただものではないと感じ入りました。ぜいふ度、あなたの写真と髪の毛を送ってください。ワラ人形を作りますから。

# 読者対抗マルチプレイ 8時間耐久マルチプレイ大会 武将風雲録

大会実況編3回目の今回はプレイヤーチーム同士が激突し、ますます白熱する!

## 前号のつづき、のまえに

さて、今回も引き続きプレイの模様をお伝える。

前回までの状況は下の図のとおり。今のところ佐々木・若梅ペアの北条チームが一歩リード。しかし、他勢力もだまってい

い。戦乱の風が吹き荒れることは必至。題して、疾風怒涛編(意味不明)、いざスタート!









そのまえに、今や恒例となつつつある、参加プレイヤーの紹介をしよう。しかし、もしプレ

イヤー個人へのファンレターが来たらどうしようかな……。

なお、優勝者予想クイズの一

番人気は上杉だったのだ。ついで北条、織田と続く。注目チーム、今月の動向は?



加 チ ャ ム 招 介			
			
<b>上杉担当</b> 熊谷紘一郎⑨ 荻谷大典⑨	<b>鈴木担当</b> 増田隆⑥ 永川大祐⑨ 古市通⑨	<b>北条担当</b> 若梅剛⑨ 佐々木高太⑨	<b>斎藤担当</b> 佐藤元⑨ 箕輪太一⑨
			
<b>織田担当</b> 土屋智由⑨ 大杉俊男⑨	<b>本願寺担当</b> 山岸誠⑨ 中村有吾⑨	<b>浅井担当</b> 堀江雄二⑨ 大久保寛之⑨ (河野健太郎)	<b>朝倉担当</b> 加藤隆徳⑨ 中野将彦⑨

## 群 雄 相 食 は む !

初のプレイヤー同士の戦闘、上杉VS. 斎藤・北条。兵力では上杉軍有利。援軍の北条は両軍の戦力を見比べ、勝てないと判断、すぐに自国に退却。「ムダに兵力を損耗させられない」

こうなるとやはり、兵力に勝る上杉軍強く、奮戦むなく、斎藤軍無念の退却。

また、本願寺軍が越中に侵攻すると、上杉はコンピュータ姉小路の援軍要請にこたえ、兵を送る。まさかの妨害に、本願

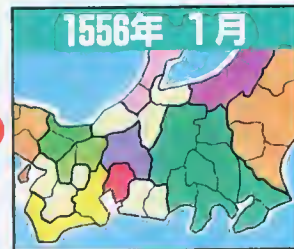
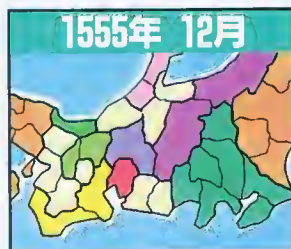
寺、あえて決戦を避け退却。上杉の動きが活発になってきた。いよいよ眠れる獅子が目覚めたところか?

また、朝倉が丹後、北条が上野をそれぞれ奪う。

年かわって1556年1月。上杉軍、満を持して北条領・上野に侵攻。いよいよ宿命の対決/「合戦直後だから手薄なはず」ところが、北条もその点はぬかりなく、わずか1ターンで兵力300に回復していたのである。

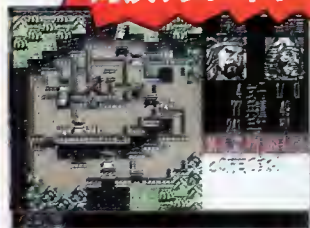
「ゲ、いつの間に……」予想外の大量にたまたず退却。危機感を覚えた上杉はせっかく占領した信濃から撤退し、北

条との決戦に備える。すかさず北条が空白になった信濃を占領、ますます強大化し、朝倉も丹波を奪い、地道に勢力を拡大。



相も変わらず、北条軍の勢いはとどまるところを知らない。今や超大国に

## 対決、プレイヤーVS.プレイヤー



①上杉VS. 斎藤。斎藤軍奮戦するが、兵力の差はいかんともしがたく、上杉の快勝



②上杉VS. 北条。すきをついたつもりが、準備は万端。「こんなはずでは……」

## 会場レポート① 昼食休憩編

腹が減っては戦ができぬ、というわけでプレイヤーたちも食事をする(ちなみに、編集部で用意した昼食は京急の仕出し弁当+ウーロン茶だった)。

弁当を食べながら、プレイヤーたちは何を思っているのか。長丁場の午後の戦いにむけて戦略を練る? それとも、ただの茶飲み話か。今は知るよしもない……。



③ホッと一息、昼食休憩。食べながらも、午後の戦いに思いをはせる?



## 北条包囲網、結成!!

プレイ開始から5時間が経過し、残すところあと3時間。北条のあまりの独走に、他チームにもあせりの色が見え始めた。「このまま北条をのさばらせておいていいものか!」共同して北条を叩こうと、境を接する上杉・斎藤を中心に、反北条同盟が成立。北条包囲網の結成である。

そんな雰囲気をあざ笑うかのよう、2月、またもや北条が動き、今川領・遠江に攻めこむ。圧倒的兵力で敵を蹴散らし、今川義元を捕らえるオマケつき。これで9か国保有となり、他勢力との差は広がる一方。

しかも、織田軍が自慢の精鋭鉄砲隊を率いて今川領・三河に侵攻すると、三河を奪われたくない北条は、コンピュータ今川の援軍要請にこたえて、なんと300をこえる兵を送る。鉄砲隊を取り囲み、突撃の嵐で本気で撃滅をはかる。織田軍、あまりの

損害にやむなく退却。

「く、くやし〜」

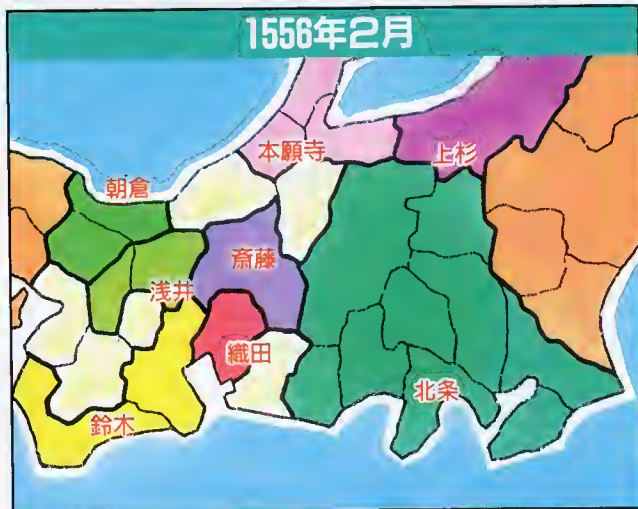
本願寺軍、再度越中に侵攻。またもやコンピュータ姉小路は上杉に援軍を要請したが、盟約を結んだため今度は兵を送らず、無事占領に成功。対北条にむけて触手を伸ばす。

また、鈴木軍、伊勢の兵力をすべて紀伊に集結。来たるべき戦いに備えての奇策にでた。

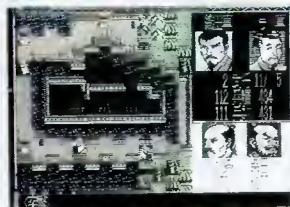
対して、北条も豊富な国力を利用し、前線国の兵力を着々と強化。加えて後方の安全国では、茶器たらいまわしによって捕らえた武将の忠誠度をアップ。万全の態勢で同盟軍に臨む。

しかし3月、相模沖で地震が発生。北条のほとんどの国が地震によって甚大な被害を受けた。これには場内大喜び。「この機に乗じて、北条を倒せ!」

北条VS. 反北条大同盟、果たして戦いの行く末は? 緊迫の次号を待て!



包囲網にもめげず、またもや北条は勢力を伸ばす。同盟軍の逆襲はあるか?



三河に侵攻した織田軍だが、北条の予想外の援軍に苦戦を強いられ敗退



突如、地震が発生。北条軍大打撃、場内「攻めこむチャンスだ!」と大喜び

## 会場レポート② 団結編

北条の圧倒的な強さのまえに、危機感を抱いた他チーム。「このままではいけない!」

1度は手を交えた上杉・斎藤が対北条のために手を握る。ついでこれに本願寺・鈴木・織田が加わり、ついに全勢力が反北条大同盟を結成。打倒北条のために一致団結。各チーム、全兵力を投入して北条の牙城を崩しにかかる。北条としても、前線を破られれば一気に内部を攪乱され、滅亡の憂き目を見かねない。必死の防戦だ。

北条軍VS. 反北条同盟軍、いずれに勝利の女神が微笑むか? 最大のヤマ場をむかえた!



他チームをすべて敵にまわしても、比較的冷静な北条軍、佐々木・若梅ペア、超大国の自信からか、「来るなら来い!」と余裕の構え(?)

## 北条軍

VS.



各チーム、打倒北条の旗印のもとに、今立ち上がった! 合同で戦略を検討し、一発逆転を狙う。「前線さえ破れば、内部はもういはず。勝機はある!」

## 反北条大同盟

## 業務連絡

「第2回大会はこうしよう」係にハガキを送ってくれたみんな、貴重な意見をどうもありがとう。そのなかからいくつか紹介すると、8チームの参加者を決める方法として、多かったのが、全国を8つのブロックにわけて予選を行い、各ブロックの優勝チームを編集部に招待(もちろん交通費も)して全国大会を開催するというもの。

の。うん、理想をいえば、編集部としてもこの方法を採用したいんだけど、そのためには実績を作らなければならぬだろうなあ。逆にいえば、この企画が定着すればいづれは全国大会を開催するつもりでいる。

また、参加者を筆記試験によって選べばいいという意見も多かった。問題はさしずめ、歴史クイズ

## ~次回大会への展望~

や戦略問題、プレイレポートなどになるんだろうな、きっと。

ちなみに、女性のための大会を開いてはどうかという織田家軍師・土屋クンのアイディアには笑ったなあ。女の子の場合、おしゃべり時間がかかるし、帰りも早くくちやならないから、8耐マルチじゃなく、4耐マルチになるそう。う〜む、納得。でもこれって、参

加希望者がいるのかなあ?

さて、次回開催地についてだが、みんなのハガキを集計してみると、現在のところ、大阪、仙台、名古屋の順。また、信長とゆかりの深い岐阜(信長第2の本拠ともいえる美濃)で開催してほしいというのもあったぞ。

引き続きみんなからの意見を募集する。よろしく頼む!







# ポスターが当たる!ソーサリアンクイズ!!

『ソーサリアン』がPC-88版で発売されたのが、1987年のこと。もうかれこれ6年もの長い間支持されてきたことになる。これは本当に驚くべきことだね。こんな素晴らしいゲームがMSXで遊べるようになったのもブラザー工業さんのおかげ、感謝! 感謝!! さて、そのブラザー工業さんのご

厚意で『ソーサリアン』のポスターを5名にプレゼントしちゃう。でもクイズに正解しないとあげないよ。さて、ピラミッドといえばエジプト。いちばん大きいピラミッドは誰のお墓だったかな?

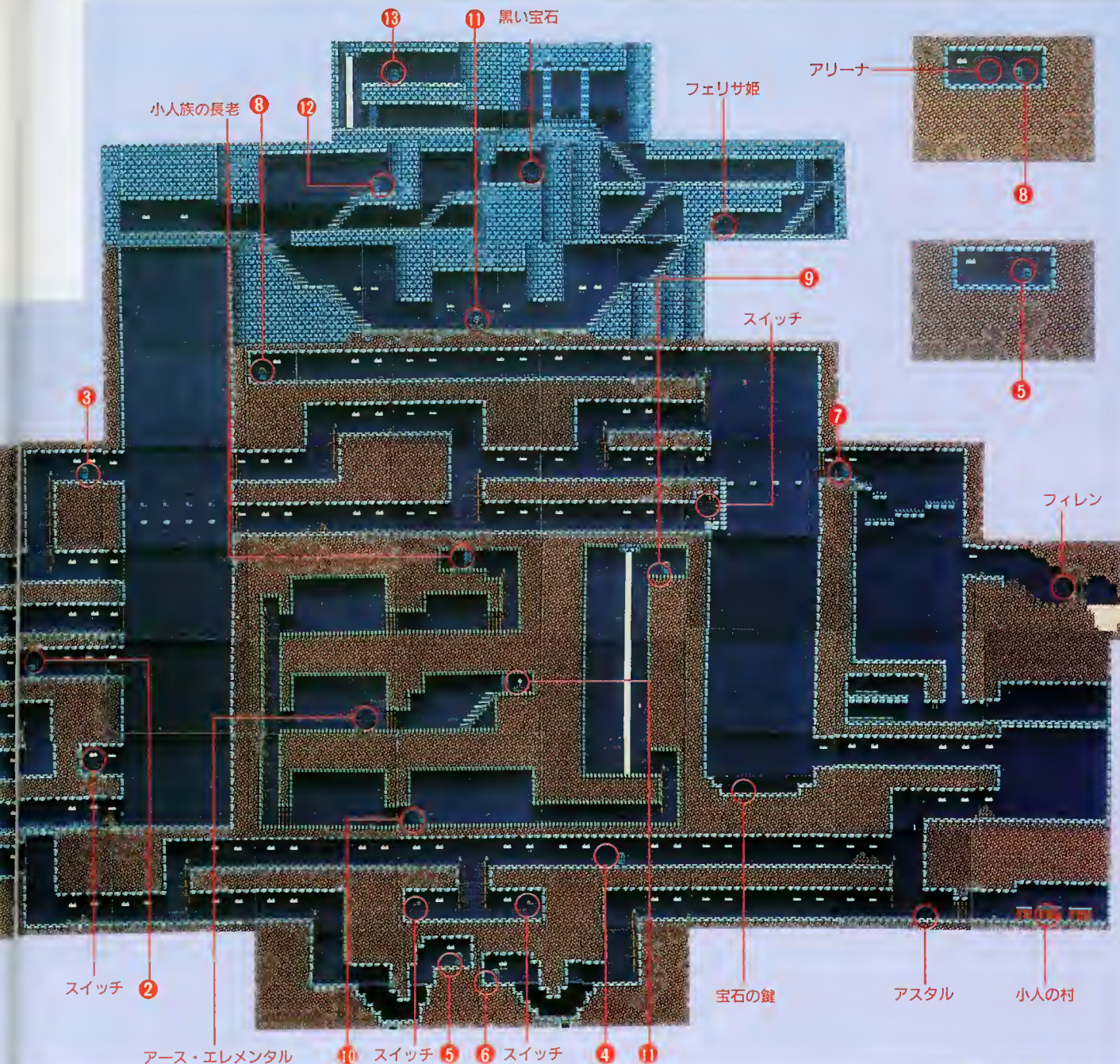
- ① 王 貞治
- ② クフ王
- ③ トウカイテイオー



ピラミッドって誰の墓だっけなあ? クで初まる名前だったような……ク、クロレ、クラリス



これがプレゼントされるポスターだ! ほしいひとはジャンジャン応募してくれたまえ



①トビアイデア・トビCの元々を募集。②ゲームのぞき穴・ウル技を見つけたらここに。③通り抜けできます。ゲームの答えが知りたいキミは「Q」係まで。答えを知っているキミは「A」係まで。④マップコレクション・マップ情報はこちらに。⑤オレにもいわせろ! 赤いデータの不満はこちらまで。イラストも付中。お題のイラストもよろしくね。⑦イラスト・記以外のイラストはこちらまで。⑧新コーナータイトル未定。そのほかなんでもありのコーナー。優秀者にはゲーム、もう一步の人にはテレカをプレゼント(5はデク)。あて先は〒100 東京都千代田区新橋4-10-17 TIM MSX・FAN編集部ゲーム十字軍それぞれのコナまで。



闇に浮かぶモノトーン

# BASIC グラフィック

## #36 YJKでグラフィック遊び

SCREEN12で絵をかこうとすると、YJKマジックにはばまれ、色化けに悩まされ、やがて眠る。これではいけない。月にかわって、お仕置きよ!

アトリビュートビット SCREEN12のYJK方式では、1ドットごとに輝度情報(Y)が5ビット(0~31)割り当てられているが、SCREEN10と11では、それを4ビット(0~15)に下げ、余った1ビット(ビット3; 2進数にして下位から4桁目)をYJK、RGBの切り換え用に使っている。このビットが、0なら、YJK方式、1ならRGB方式になる。このビット3のことをアトリビュートビットという。アトリビュート(attribute)は、「属性」という意味で、よりひらたくいえば種類とか性質といったようなもののことだ。

そのドットに対応する1バイトの色データをAとすると、 $A \text{ AND } 2^3$ が0なら、そのドットはYJKのドット、 $8 (= 2^3)$ ならRGBのドットとして表示される。ちなみに、SCREEN12でグラフィックを表示している状態で、SCREEN10やSCREEN11を実行すると、自動的にすべてのドットのアトリビュートビットを1にしてくれる。

## モノトーングラフィックの理由

前号に引き続き、MSX2+以降の自然画モード、YJK方式について、なにかとアレしてみた。なんだかあいまいな言い方だが、なにしろナニがソレだからしかたがない。

### SCREEN12でできること

SCREEN12では、正味1万9268色の豊富でこまやかな色が表示できるのだが、ただし、12ビットの色相情報が4ドットにまとめて1つしかないため、1ドット単位で自由に色を操作するわけにはいかない。たった1ドットのデータを変えただけで、そのドットを含む4ドットグループ全体の色相が変わって、いわゆる「色化け」を起こしやすいのだ。

だから、形のはっきりしたグラフィックをかくには、SCREEN12は適していない、という結論がいちおう出てくる。

しかし、輝度情報(Y: 5ビッ

ト)だけは1ドット単位で持てるので、ある範囲のJKデータを均質化して、輝度情報だけを変化させれば、自由にグラフィックがかけられる。RGBでは望めなかった最高32段階のグラデーションを使用したグラフィックがかけられるのだ。リスト1はそのサンプルだが、このように複数の色相を使ったグラデーションも可能だ。

### SCREEN10と11について

YJKとRGBが混在しているSCREEN10と11は、描画するときの命令の使い方に違いがあるだけで、表示能力はまったくおなじだ。したがって、この2つのスクリーンモードのデータは完全な互換性を持っている。おなじ画像のデータなら、どちらのモードで見てもおなじように見えるというわけだ。

では、SCREEN10、11の兄弟と、孤高のSCREEN12と

のあいだはどうか。

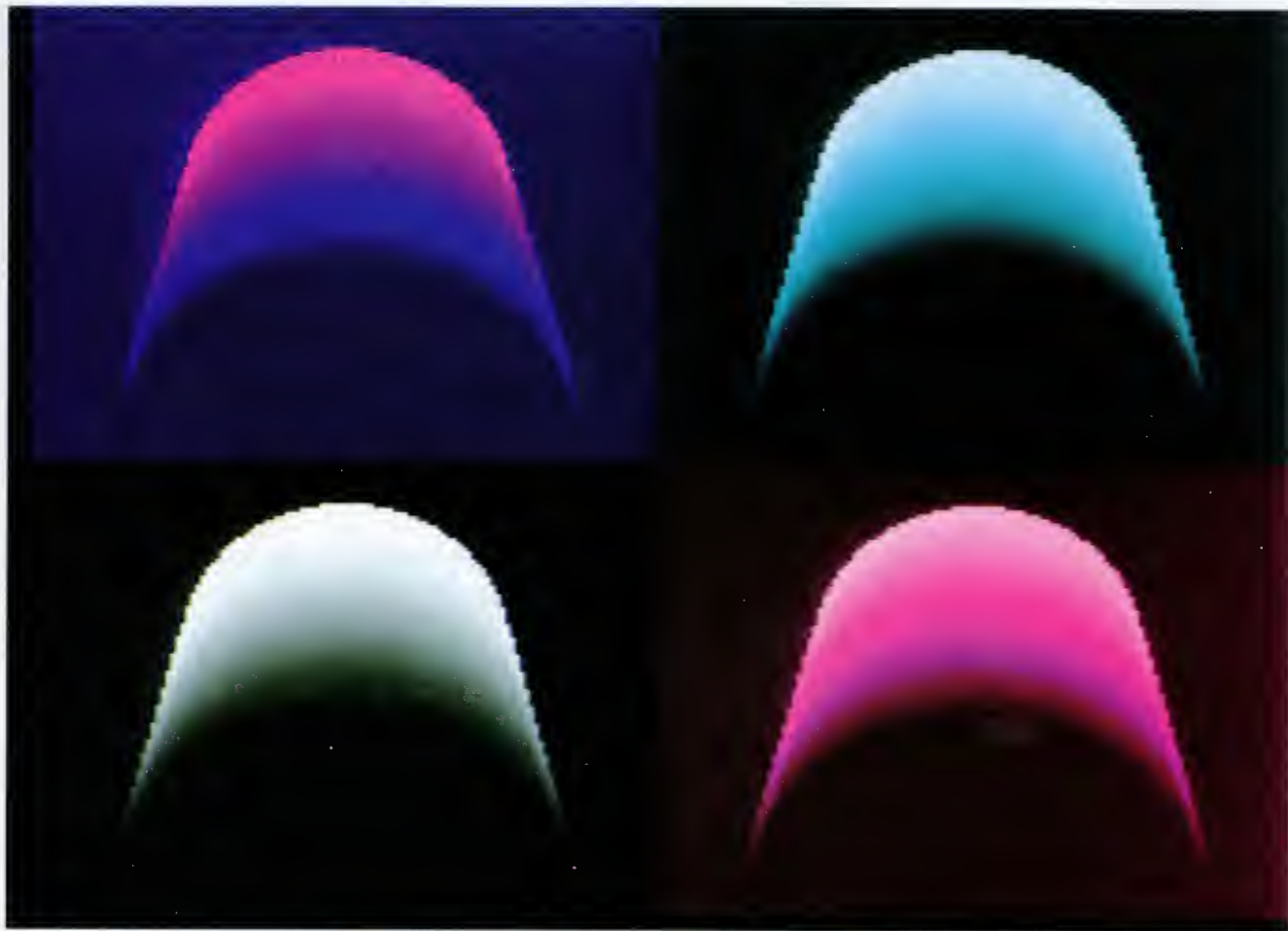
ぜひ、実験してみてほしい。SCREEN12でかいたグラフィック(BSAVEしたものを)、SCREEN10、11でそのまま読みこんでみよう。たいいていの場合、どぎつい画像になって現れるだろう。アトリビュートビットが1だったドットがRGB方式に変わるからだ。

このかぎりでは、SCREEN10、11とSCREEN12のあいだには、データの互換性がないように思えるが、じつは、コンバータともいえる機能がはじめから付いているのだ。

それを証明するのが右ページのリスト1だ。このプログラムは、グラフィックをかいたあと、SCREEN12からSCREEN10に移行しているのだ。

移行すると画面はどうなるか。不思議だがほとんど変わらない(プログラム解説参照)。





●てきとうに選んだJKデータを4ブロックに分けて均質化し、Yデータだけで作ったグラデーションを乗せてみたのが、この画面

## プログラム解説

リスト1の使い方 実行すると、まず白いグラデーションユニットをかき、いったん消えてから、上の写真のような画面に落ち着く。この画面をよく見てから、スペースキーを押すと、画面のモードがSCREEN10とSCREEN12とを往復するようになる。左上すみのブロックをよく見てほしい。うまくいってればそこが脈動しているはずだ。

解説 ●100 画面初期設定 ●110 グラデーションパターン描画用の変数設定／パターン保存用の配列宣言 ●120～140 グラデーションパターンを描く[R:CIRCLE文の開始角度/0:描画するときのカラーコードに相当するデータ。このデータは、ビット0～2を0にして、輝度(Y)だけでグラデーション効果を出している] ●150 グラデーションパターンを配列A%に保存する／画面消去 ●160～240 画面を4つのブロックに分け、それぞれにA%をセットし、その上行180で読みこんだJKデータ(行300)を均一に書きこんでいく(行210～230) [CX, CY:ブロック単位の位置を表す/X, Y:各ブロックの左上座標/A\$:JKデータ一時保存用/N, M:行210～230のループ用。NはYJK方式のドットを4ドット単位で管理し、Mは各単位のなかでJKデータを正しい順に書きこんでいくためのもの ●250～260 トリガー入力待ち/1.5秒待つ ●280 スクリーンモード切り換え[S:スクリーン切り換え用。前者のときはSCREEN10、後者のときはSCREEN12になっている] ●290 SCREEN10なら行260へ、12ならもういちどA%を左上ブロックにORで上書きする。SCREEN10になった段階でグラデーションは細かさが半分になる。ふたたびSCREEN12に移っても粗くなったままだ。そこへA%をコピーするとふたたびグラデーションはもとのこまやかさにもどる ●300 4組のJKデータ

```

100 SCREEN 12,0:COLOR ,0,0:CLS
110 R=ATN(1)/3:DIM A%(4597)
120 FOR I=0 TO 63:C=(I#2)*8
130   CIRCLE (50,100-I),48-I#4,C,R,R*11
140 NEXT
150 COPY (0,0)-(100,90) TO A%:CLS
160 FOR CX=0 TO 1:FOR CY=0 TO 1
170   X=CX*128:Y=CY*106
180   READ J,K
190   A$=RIGHT$("00000"+BIN$(J),6)+RIGHT
$("00000"+BIN$(K),6)
200   COPY A% TO (X+14,Y+6),,OR
210   FOR N=0 TO 31:FOR M=0 TO 3
220     LINE (X+N*4+M,Y)-STEP(0,105),VAL
("&B"+MID$(A$,10-M*3,3)),,OR
230   NEXT:NEXT
240 NEXT:NEXT
250 IF STRIG(0) THEN 280 ELSE 250
260 TIME=0:FOR W=0 TO 90:W=TIME:NEXT
270 '●●● SCREEN 12 <--> SCREEN 10
280 S=2-S:SCREEN 12-S
290 IF S THEN 260 ELSE COPY A% TO (14,6)
,,OR:GOTO 260
300 DATA -2,-27, 3, 3, -7, 4, 10,-11

```



リスト2の行80について Yの変換式の最初に、  
 $Y = (B + R / 2 + G / 4 + 1) \times 2$   
 とあるが、この+1は四捨五入するためのものだ。つまり、0.5を加えて小数点以下を切り捨てているのだ。この方法はよく見られる。

## JKの組み合わせを探す

### YJKとRGBの混合

SCREEN12からSCREEN10、11に行くときはアトリビュートビットがすべて1になるという目立たないが劇的な変化をとげる。しかし、SCREEN10と11は、たがいにまったくVRAMのデータを損なわずに

行き来できる。

そこで、YJKとRGBを混合して使いたいときは、YJKグラフィックはSCREEN12でかいておき、SCREEN10や11に切り換えてから、RGBのグラフィックを上書きしたりすればいいだろう。単純に、16色のパレットを使ってガンガン描画したいのなら、SCREEN10、YJKのデータもいじる必要があるならSCREEN11にすればいい。

ただ、グラフィック画面への文字表示に関しては、SCREEN10ではなぜかRGBのデータとして扱われない。文字表示はSCREEN11で、アトリビュートビットのことを計算にいたれた色データにすればうまくいくようだ。

### RGBからYJKを計算

さて、いろいろな色を使ってYJKグラフィックをかくのは

いまのところなかなかむずかしいが、適切なJKの値を探るための道具として、RGBからYJKデータを計算してみよう。

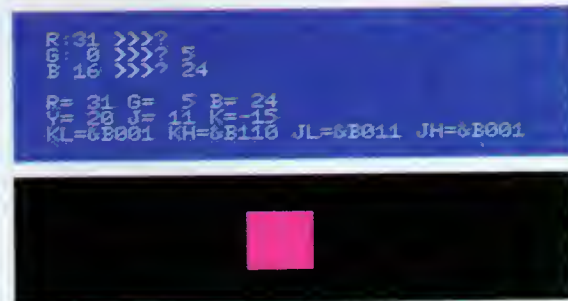
RGB方式のパレットでは、RGBのそれぞれについて、3ビット(0~7)の段階しかなかったが、SCREEN12は、YJK方式によって、RGBそれぞれについて5ビットずつ(0~31)の情報量を持てるようになった(RGBとYJKの関係については下図参照)。SCREEN10と11は、もう少し粗いはずだが。

YJKデータそのままでは、じっさいにどんな色になるか想像しにくい、RGBの割合であれば、これまでの3ビットの経験からあるていど予測できるだろう。そこで、指定したRGBのデータから、その色を表示するためのYJKデータを教えてくれるプログラムを作ってみた

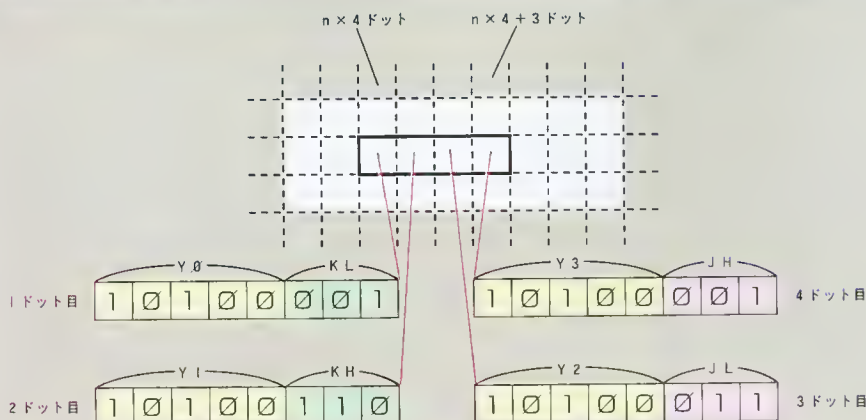
## ●リスト2 RGB-YJK変換

```

100 SCREEN 0:COLOR 15,4,7:WIDTH 40:KEYOF
F:DEFINT A-Z
110 IF INKEY$>" " THEN 110
120 PRINT USING"R:## >>>";R;
130 INPUT R:IF R>31 OR R<0 THEN 120
140 PRINT USING"G:## >>>";G;
150 INPUT G:IF G>31 OR G<0 THEN 140
160 PRINT USING"B:## >>>";B;
170 INPUT B:IF B>31 OR B<0 THEN 160
180 Y=(B+R/2+G/4+1)*2:J=R-Y:K=G-Y
190 PRINT
200 PRINT USING"R=### G=### B=###";R;G;B
210 PRINT USING"Y=### J=### K=###";Y;J;K
220 A$=RIGHT$("00000"+BIN$(J),6)+RIGHT$
("00000"+BIN$(K),6)
230 FOR I=0 TO 3
240 PRINT USING"&&=& & ";MID$("KLKHJLJ
H",I*2+1,2);"&B"+MID$(A$,10-I*3,3);
250 NEXT
260 IF STRIG(0) THEN 280 ELSE 260
270 '●●● YJK DISPLAY
280 SCREEN 12,0:COLOR ,0,0:CLS
290 FOR N=0 TO 7:FOR M=0 TO 3
300 LINE (N*4+M+100,80)-STEP(0,31),Y*8+V
AL("&B"+MID$(A$,10-M*3,3)),OR
310 NEXT:NEXT
320 BEEP:BEEP:BEEP
330 IF STRIG(0) THEN 100 ELSE 330
  
```



●前回入力値を参考にしながらRGBの値を変更していくと色の予測をつけやすい。KLもJHも知っていて換はないと思う



## ●図 4ドット単位のYJKデータの構造

### ●1ドット目のRGBの計算例

$$\begin{aligned}
 R &= Y0 + J \\
 G &= Y0 + K \\
 B &= \frac{5}{4}Y - \frac{1}{2}J - \frac{1}{4}K \\
 Y0 &= \&B10100 \\
 &= 20 \\
 J &= JH \times 8 + JL \\
 &= 1 \times 8 + 3 = 11 \\
 K &= KH \times 8 + KL \\
 &= (-2) \times 8 + 1 = -15 \\
 \therefore R &= 31 \quad G = 5 \quad B = 24
 \end{aligned}$$

※KH, JHは最上位ビットが1の数値は負として扱います。



(リスト2)。

R、G、B(各0~31)を入力していけば、その色のドットを表示するために必要なVRAMデータを表示し、そのあとスペースキーを押すと、実際にその色を表示し、スペースキーでもとにもどる。データ入力の際にリターンキーを押すと前回の入力値(これも表示)のままにしておける。

## JKを探して

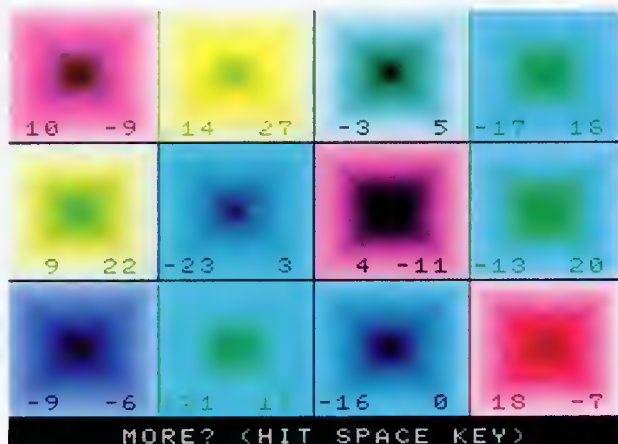
いろいろなJKの組み合わせとグラデーションを組み合わせてみたいときは、リスト3を利用してほしい。スペースキーを押すたびにランダムなJKの組み合わせをグラデーションで12種類ずつ見せる。31ページのリスト1のJKデータも、リスト3を実行しながら探した。

各ブロックの下に表示されている数字は、左がJ、右がKの値だ。とちゅう「これは」と思う

ものに出会ったら、CTRL+STOPして、F1キーを押せば、ディスクにそのときの画面をセーブすることができる。ファイル名はそのつど入力。

リスト4は、J、Kデータを入力して、そのデータでできるグラデーションを3種類デモしているだけのものだが、ここでは、行280に注目しておいてほしい。この行は、JKデータを変化させずに、Yデータだけを0にしているのだ。このあと、適当なYデータをORで書きこめば失敗しないわけだ。そうしないと、ところどころで妙に白い巣ができるだろう。行280のある場合とない場合とを見比べてみればわかるはずだ。

YJKでは、ロジカルオペレーションがひときわ重要だ。ロジカルオペレーションを軸にしたテクニックを研究する必要があるだろう。以下次号。



① J・KランダムなグラデーションをランダムなJKで



② 縦めグラデーションをランダムなJKで

## ●リスト3 ランダムグラデーション

```
100 SCREEN 12,0:COLOR ,0,0:SETPAGE 1,1:SCREEN,0:CLS:KEY1,"GOTO 370"+CHR$(13)
110 OPEN "GRP:" AS #1
120 DEFINT A-Z:DIM R(2050)
130 FOR Y=31 TO 0 STEP -1
140   C=Y*8
150   LINE (31-Y,31-Y)-STEP((Y+1)*2-1,(Y+1)*2-1),C,BF,PSET
160 NEXT
170 COPY (0,0)-(63,63) TO R:CLS
180 FOR CX=0 TO 3:X=CX*64
190   FOR CY=0 TO 2:Y=CY*64+CY
200     COPY R TO (X,Y),PSET
210     J=INT(RND(1)*64)-32
220     K=INT(RND(1)*64)-32
230     AS=RIGHT$("00000"+BIN$(J),6)+RIGHT$("00000"+BIN$(K),6)
240     FOR N=0 TO 15:FOR M=0 TO 3
250       LINE (X+N*4+M,Y)-STEP(0,63),VAL("&B"+MID$(AS,10-M*3,3)),OR
260     NEXT:NEXT
270     COLOR 7:PSET(X+2,Y+54),0,TAND:PRINT#1,USING"### ##";J,K
280 NEXT
290 LINE (X,0)-(X,Y+63),7,,AND
300 NEXT
310 PSET(50,200),0,TPSET:COLOR 255:PRINT#1,"MORE? (HIT SPACE KEY)"
320 IF STRIG(0) THEN 180 ELSE 320
330 '*** SAVING SCREEN
340 SCREEN 0:COLOR 15,0:INPUT"FILE NAME"
;FS:SCREEN 12:SETPAGE 1,1:BSAVE LEFT$(FS,8)+".SCQ",0,&HD3FF,S
```

## ●リスト4 JK指定のグラデーション

```
100 SCREEN 0:WIDTH 40:COLOR 15,4,7:KEYOF F:DEFINT A-Z
110 IF INKEY$>" " THEN 110
120 INPUT "J,K";J,K
130 IF J<-32 OR J>31 OR K<-32 OR K>31 THEN 120
140 AS=RIGHT$("00000"+BIN$(J),6)+RIGHT$("00000"+BIN$(K),6)
150 SCREEN 12,0:COLOR ,0,0:CLS
160 FOR N=0 TO 63
170   FOR M=0 TO 3
180     LINE (N*4+M,0)-STEP(0,211),VAL("&B"+MID$(AS,10-M*3,3)),OR
190   NEXT
200 NEXT
210 FOR X=0 TO 127
220   LINE (X,0)-STEP(0,105),(X*4)*8,,OR
230 NEXT
240 FOR X=128 TO 255
250   LINE (X,0)-STEP(255-X,255-X),((X-128)*4)*8,,OR
260 NEXT
270 FOR X=255 TO 0 STEP -1
280   LINE (X,107)-(255,211),7,,AND
290   LINE (X,107)-(255,211),(X*8)*8,,OR
300 NEXT
310 BEEP:BEEP
320 IF STRIG(0) THEN 100 ELSE 320
```



DAITAN

まなみ・さやか・ゆか

ウェンディ  
マガジン

# 美少女 アルバム

この1冊に「ピンクソックス」の魅力がぜんぶつまってる!

おまたせの美少女アルバム第4弾は、『ピンクソックス』でおなじみのウェンディマガジンの登場です。アイドル3人娘のピンクソックス・ギャルズを中心に、美少女キャラ総出演でDAITANしちゃいます。まなみ・さやか・ゆかの魅力と、どしふんのあやさが誌上でドッキング。これまでの美少女アルバム以上の感動・感激・快感・ピクピクを約束します。全国にピンクソックス・タイフーンが吹き荒れるのは、もうすぐです!!



5月28日発売予定

B5判/116ページ 定価1,380円(税込)

Tokuma  
Intermedia  
Mook

徳間書店

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1  
☎03-3433-6231代



# ファンダム

ファンダムは、何回目かの黄金期を迎えた。どれもこれも採用したくて、ぎゅうぎゅう押しこんだらページが悲鳴をあげている。そのために例の超大作(45ページ参照)が掲載できなかった。残念。

P In a forest .....	35 / 50
P The lai-giri .....	36 / 52
P TOWER OF CAN .....	36 / 55
P 3000m障害・改.....	36 / 53
P block tower .....	37 / 61
P The way to Return .....	37 / 58
P CHASE / コブ太くん .....	38 / 54
P はったおすぞ!! .....	38 / 56
P 砕!! .....	38 / 57
P キュウリだ!! .....	39 / 59

P 漢字須駆浪流苦意頭 .....	39 / 64
P SHOP .....	40 / 66
P 3D .....	41 / 68
P A-MAN .....	42 / 62
● ファンダムスクラム=選考会レポート+のせちゃえいれちゃえ+1行プログラムほか.....	44
● アル甲2 .....	47
● スーパービギナーズ講座 .....	48
● あしたは晴れた! .....	70
※Pはプログラムです	



## 森の中から青い闇まで イン・ア・フォレスト

### In a forest

画1面

MSX2/2+ VRAM64K

by TAKERON

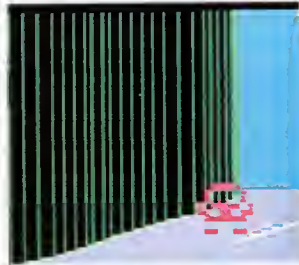
▶ 解説は50ページ

最初に、  
COURSE : ■  
と表示される。これはコースを選んでもほしいといっているのだ。1~9のキーのどれかを押すと、そのとたん、車が走りだす。森のな~か、森のな~か、ランラ



①森のな~か、森のな~か、ランランランランラン とろずさみつつドライブ

ンランランラン♪  
森の中の道を走る小さな車は、この手のゲームではたいへん珍しく、画面の奥のほうから手前に向かって走ってくる。つまり、車の進む方向の道は見えていない。そのうえ、よく



②道はこちらから奥へスクロール。センターラインは飾りなので無視してもよい

あることだが、この車は慣性がきいていて、反対方向にハンドルを切ってもすぐにはいうことをきかない。

この二重苦に耐えて、道をはずれることなく、走ってゆくと、そのうち、青い闇がやってくる。



③ときにはクネクネと曲がりくねった道もある。道からはみ出してはX

青い闇にたどりつくと完走で1000点。もっとも、得点にはあまり意味がないけれど。

ゲームオーバー、完走のどちらでもリプレイすると、ふたたびコース選択から。もちろん、全コース制覇を目指す。(コ)



④青い闇が迫ってきて、ようやく長いコース(ほんとは短い)が終わりを告げる

画1面

各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

「ターボRユーザーの方へ」※ターボRは標準モードで書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS1.0フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。



# ヒラヒラ落ちてくる葉っぱを居合斬り

ジ・アイギリ

## The lai-giri

画 1 面

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by SIOS

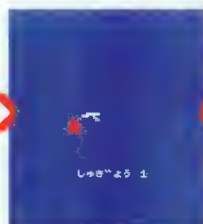
▶解説は52ページ



④葉っぱはレベルが上がると落ち方が速くなる



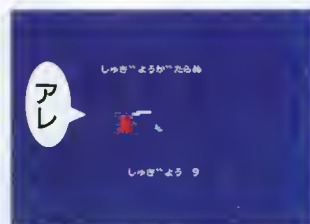
④一瞬の間合いをとらえて



④刀がひらめく



④おみごと!



④失敗すると「修行がたりへん!」

上から落ちてくる葉っぱをうまく切り落とすというアクション居合切りゲームだ。日本一のサムライを目指して修行に励め。RUNすると、上から葉っぱがヒラヒラと落ちてくる。間合いを見てすかさずスペースキーを押して斬

る。刀が斬る範囲は、人の顔あたりくらいなので、刀を抜いてから葉っぱを斬るまでの間合いをつかむのがポイント。うまく斬れたら修行ポイントがアップしていくぞ。スペースキーでリプレイ。スペースキーオンリーのシンプルな作品だ。(イ)

# 天は缶の上に缶を乗せて缶を乗せる

タワー・オブ・カン

## TOWER OF CAN

画 1 面

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

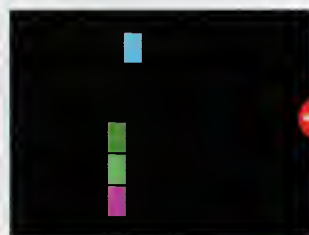
by KPC

▶解説は55ページ

缶をいくつまで積めるか、バランス感覚が試されるアクションゲームだ。

RUNすると、3つの缶が積んであり、上から缶が点滅しながら落ちてくる。その缶をカーソルキーで左右移動、スペースキーで上昇させるなどして下の

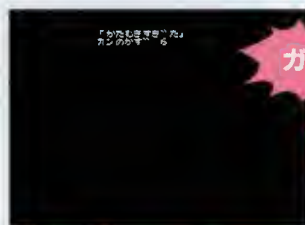
缶にうまく乗せる。缶を積んだとき、傾きすぎたり、勢いがありすぎたりすると缶は倒れてゲームオーバー。スペースキーでリプレイ。小さくて見にくい画面右下にある線は缶の傾きを示している。缶の微妙なコントロールが重要。(イ)



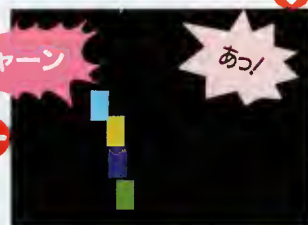
④上から落ちてくるのを操作する。慎重に!



④慣性があるので難しい



④倒れた原因と積んだ缶の数を表示する



④「あっ!」「ガラガラガシャーン」

# 数限りないハードルを超えて

## 3000m障害・改

画 1 面

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 三木一

▶解説は53ページ



④スタートだ! がんばれニッポン!!



④ハードルはできるだけ低く前へ飛べ!



④速度を均一に保って走ることが大切

パルセロナオリンピックもいよいよ間近にせまったこの時期にふさわしい作品。

ゲームの内容は3000mハードル走で、以前に送られてきたが、惜しくも不採用になった『3000m障害』の改良版。

灰色の選手が相手、黄色が

自分。スペースキーで加速して、カーソルキーでハードルをジャンプする。ハードルにぶつかるとうまくなって速度が0になる。また、スペースキーを押すだけでも、走者は疲れて赤くなり速度が0になるので、力の入れ方を注意する必要がある。

相手が画面の端に消えると反対側から出てくるが、これは、1周差がついたことを意味する。勝つと、次の相手は自分より手前からスタートする。自動的にリプレイする。(イ)

※でも、レベル14で勝つとエラーが出ます。うへん。

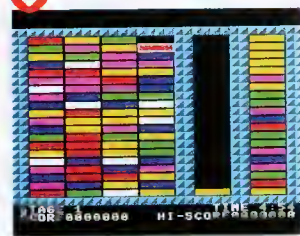


# お手本どおりにブロックを積み重ねる ブロック・タワー block tower

画5面 MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで  
by EIGHT-IRON ▶解説は61ページ

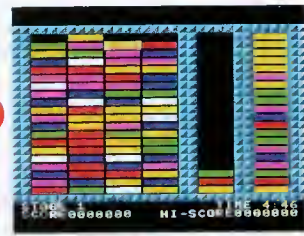


これがタイトル画面だ

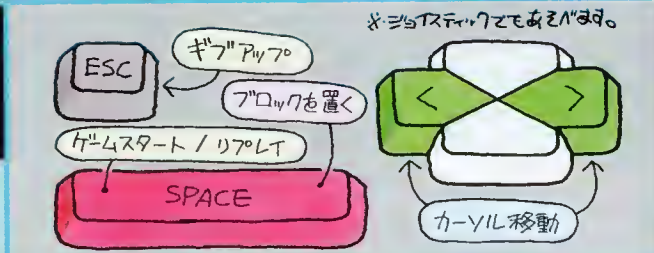


右のお手本の最下段と同じ色のブロックをカーソルで探しリターンキーで置く

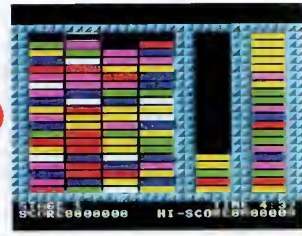
右端のお手本とおなじ順序でカラーブロックを積み上げていくパズルゲーム。左の4つのブロック列の最上段にあるブロックから1つずつ取ってお手本の左にある答えのエリアに積み上げていく。ただし、①同色のブロックが2枚重なると消える。



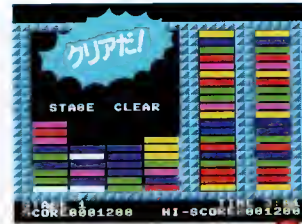
ブロックは列の最上段からしか選べない。白ブロックはカーソルが来ると色が変わる



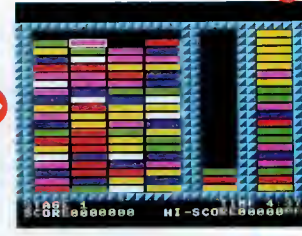
②一度お手本とおなじ色になれば消えない。③いちばん上の位置ではつねに①を適用する。④白いブロックはカーソルがくるとなにかのブロックに変わる、というルールがある。制限時間は5分。かんたんそうだが、残り3つからが勝負。(イ)



おなじ色のブロックは2つ重なると消えるので、いらないブロックをうまく消そう



連続クリアするほど高得点になる



一度モデルと同じになれば2つ重なっても消えないが、いちばん上は例外で消える

# 目もくらむスピードでフライト ザ・ウェイ・トゥ・リターン The way to Return

画5面 MSX MSX2/2+ RAM32K ※ターボRは標準モードで  
by いんふるえんざ ▶解説は58ページ



60秒待つようにとの指示が出る。そしてピープ音が鳴ります。じっとガマン!

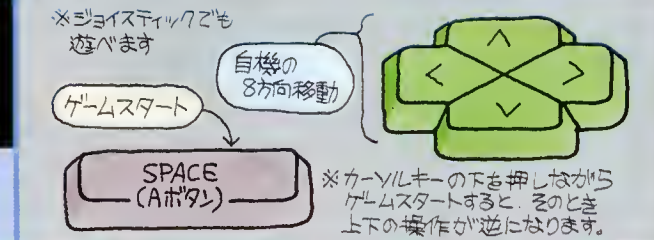
スピードと迫力だけではない、3Dタイプのフライトシミュレーションゲーム。

RUNすると、メッセージが現れ、ピープ音が鳴りはじめる。45秒後メッセージが消え、さらに15秒後スコアの画面となる。スペースキーまたは、ジョイス



スペースキーまたはジョイスティックのAボタンでゲームスタート

ティックのAボタンでゲームスタートだ。高速で迫りくるキュービック(立方体)の柱をカーソルキー操作で、ひたすらよけ続ける。とにかく、いかに早く柱の出現を見きわめるか、動態視力が試されるゲームだ。ぶつかったらゲームオーバー。スコアが表示される。(イ)



柱が当たったかどうかの判定はスコアボードの位置にいちばん手前の柱が重なっているかどうか

スコアは50まで伸びるが

付録ディスクで遊びまわすの注意 「ファンダムGAMES」の小メニューで「The way to Return」を選んで実行する場合、スペースキーを無意味に押したままにしないでください。もし、RUNの直後にスペースキーが押された状態になっていると、マシン語部分の設定を行わないため暴走してしまいます。



# コプ太くん「2+横スクロール」の巻 CHASE! コプ太くん

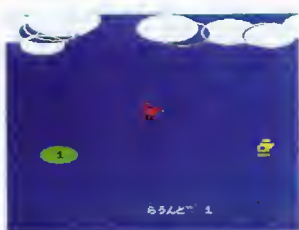
画2面

MSX 2/2+ 以降

※ターボRは標準モードで

by Nu~

▶ 解説は54ページ



①コプ太くんの操縦は意外と難しいぞ!

敵のヘリの体当たりをよけながら、うまくアイテムを取っていくというアクションタイプのワンキーゲームだ。

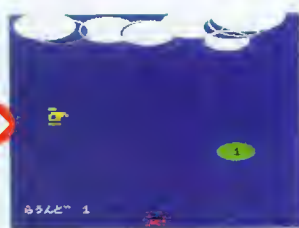
赤いヘリが、このゲームの主人公のコプ太くん。黄色いヘリが敵キャラ。スペースキーを押すとゲームスタート。そのまま、



②あっ! あぶないコプ太くん!!

スペースキーを押していると上昇し、放すと下降する。

敵のヘリはコプ太くんめがけて体当たりしてくるので、これをうまくよけながら、番号の付いた緑の雲を取っていこう。緑の雲は全部で8個、すべて取るとラウンドクリア。敵に衝突し



③当て逃げされて転がりまわるコプ太くん

たり、画面の上下面にぶつかったりすると墜落して、そのラウンドの繰返しとなる。敵は画面からはみ出すと、反対側から出て来るところがコワイ。

コプ太くんが墜落して、「ステテテ……」と転がるところがミョーにおかしい。(イ)

# スパルタ塾長に生徒が戦いをいどんだ はったおすぞ!!

画1面

MSX MSX 2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by Y2M-SOFT

▶ 解説は56ページ



①赤い手が塾長の手だ! で、てかすぎる!



②殴られ後の生徒T也がなんとなく哀れ



③長い戦いのすえついに決着がついた

男を鍛えるための塾「Y塾」、ここの塾長・山本A夫、彼はすさまじい気迫の持ち主で、怒るとすぐ「はったおすぞ!」といって生徒を張り倒すのだった。ある日、塾長に対して1人の生徒・村上T也が戦いを挑んだ……という作者の長いストー

リーを紹介しつつゲームの説明に入る。

これは、殴る/よける/の2人対戦型アクションゲームである。殴るほうが塾長、よけるほうが生徒で、塾長側はジョイスティック1のAボタンで殴る。また、Bボタンでフェイントをかけることもでき、生徒をはったおすとスコアが得られる。生徒側はスペースキーでしゃがんで攻撃をかわすとスコアが得られるが、根性がないのですぐに立ち上がってしまうところに注意。8点先取で勝ち。カーソルキーでリプレイ。(イ)

# 精神を集中して瓦20枚割りに挑戦!

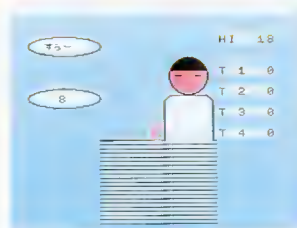
砕!! さい

画2面

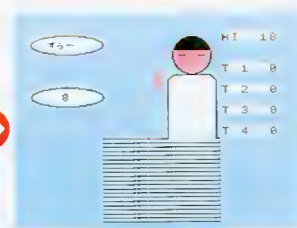
MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by Y2M-SOFT

▶ 解説は57ページ



①人間の呼吸に合わせて



②息を吸いこむと同時に手を上げていく



③息を吐き出す瞬間に手を降りおろす

授業中、目覚めとともに「はっ」と思いついたという作者の自信作「瓦割りゲーム」。

RUNすると瓦が表示される。カーソルキーで集中力の値を設定する。すると人間が表示され上下に深呼吸の動作をする。集中力が高いほど呼

吸は遅く上下の動作はゆっくりとなる。次にスペースキーを押すとだんだん手が上がってきて、キーを放すと、手を降りおろし瓦を割る。破壊力は手の位置エネルギーと呼吸によって決まる。呼吸は息を最大に吸い上げたとき、すなわち、人間が最高点に達したときが最大となり、手の位置エネルギーは、手が最高点に達したときにすばやくスペースキーを放すと最大となる。最高20枚まで割れる。1ゲームにつき4回行いその合計を競う。スペースキーでリプレイ。力だけではなく呼吸が大切。(イ)



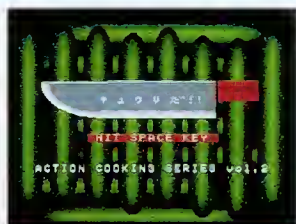
# MSXで料理に挑戦! トントントン! キュウリだ!!

画7面

MSX2/2+ VRAM128K \*ターボRは標準モードで

by 木内ヤスシ

▶解説は59ページ



包丁とキュウリがリアルなタイトル画面

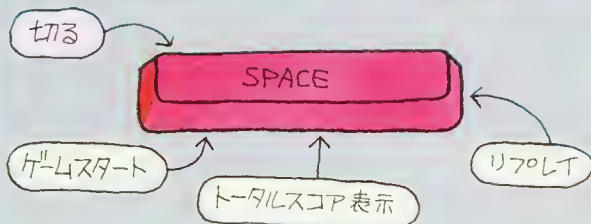
画面に表示されるキュウリを、いかに正確に切ってポイントをあげることができるかを競う一風変わったゲームだ。

スペースキーを押すと、包丁が振りおろされてキュウリを切ることができる。でも、ただちに切ればいいってもんじゃないぞ。

いぞ。画面の上に表示される、キュウリの幅と数に合うように、できるだけ正確に切らなくてはならないのだ。端まで切り終わるとポイントが計算される。端からひとつずつ上のキュウリの幅と照らしあわせ、正確に切れていれば、画面が水色にフラッ

シュしてドット数×3ポイント、幅が小さければ黄色にフラッシュして、ドット数が加算されるぞ。幅が大きければ無得点。

こうして幅のちがう5つのレベルにチャレンジして、各レベルごとの得点や総合得点を競うのだ。(が)



## めざせ逆玉! まずは花ムコ修行だ!!

トントントンとリズムよく切っていこう。レベルが上がると幅が小さくなって難しくなっていく。

切り終わると、下のようにポイントの計算が始まる。キュウリの端を切り落とすなんて芸が細かい。

そしてレベル1からレベル5までのトータルポイントが表示される。赤いのは記録更新だ。

どんどん細かく  
なっていくぞ!!



①よし、なかなかいい調子だぞ



②やったあ、自己最高417ポイントだ!!



③うーん、まああのポイントだな



④こんなに細かく切らなくちゃならないのぉ!!

# ゆらゆら揺れる漢字はなあに? かんじすくろうるくす

## 漢字須駆浪流苦意頭

画5面

MSX2/2+ 以降

\*ターボRは標準モードで

by MIJINKO-SOFT

▶解説は64ページ

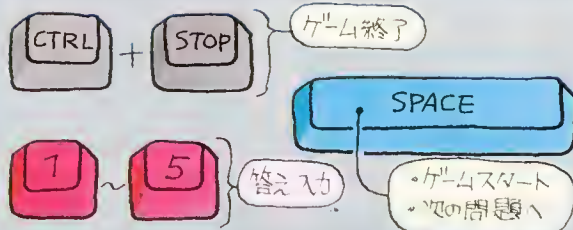
このゲームはいわゆる漢字当てクイズだ。RUNするとタイトル画面が表示され、スペースキーを押すとゲームスタートだ。



①これがタイトル画面。当て字がなかなか凝っているなあ

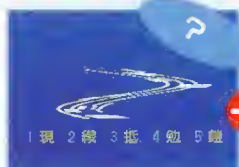
画面の中央でユラユラ揺れている漢字は、画面下に表示されている1~5番の漢字のどれかなので、わかったところで、番号のキーをプッシュ!! 正解ならばかかった時間が表示される。

でもまちがえると、5秒のペナルティが課せられるので、慎重に考えてから選ぼう。単純だけどみんなでプレイすれば、きっと盛り上がるだろう。リプレイはスペースキーだ! (が)



すごい!!  
0.30秒  
舞

⑤編集部のOTCが出したスーパータイムはやい!!



②ん?? こんなにユラユラ揺れてたんじゃさっぱりわからないよ



③うーん、なんとなく輪郭だけは浮きでできたんだけど……



④わかった!! たぶんアレだな。よし、プッシュ!!



⑤正解したけど、タイムがいまいち。もう一度チャレンジだ!!



本日開店。今日からキミが店長だよ!

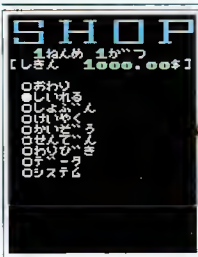
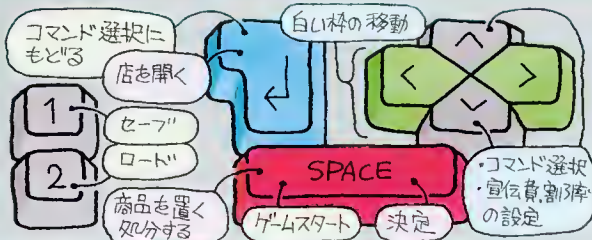
SHOP ショップ

画9面

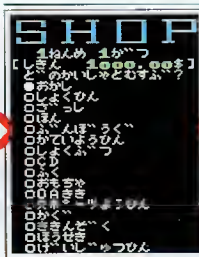
MSX MSX2/2+RAM16K※ターボRは標準モードで

by FRIEVE

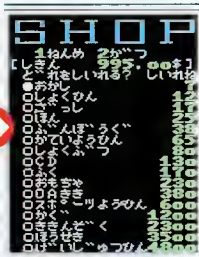
▶解説は66ページ



①ゲームスタート。まずは「けいやく」を選ぶ



②契約の成功率の高いおかしと契約することにする



③契約成立。「しいれる」を選んでおかしを仕入れる

キミはおもしろくないサラリーマン生活に終止符を打ち、念願の自分の店を持つ。これを、大成功させなくては自分の人生に意味がないというわけで、このゲームは現在60歳のキミが80歳で退職するまでの20年間に、超一流デパートに店を育て上げるシミュレーションゲームだ。

最初は資金1000ドルを持って小さい店からスタート。まずは「けいやく」を選ぶ。契約に成功した商品が、「しいれる」で仕入れることができるのだ(1種類の商品だけ)。つづいて店頭(拡張予定の部分を含めた画面左半分)に白い枠のカーソルを使って仕入れた商品を並べ終わると、お客が買っていく。この売上げに応じてレベルがあがり、レベルに応じて高い商品での契約を成立させる可能性も高くなる。

売り上げを伸ばすには「わりびき」で値引き率を操作したり、

店を拡張しろ!



④15年目にしてコンビニに拡張。商品が置ける個数は140個になった

「せんでん」で宣伝に投資し、宣伝効果を上げたり(最大宣伝効果は500)、「かいぞう」で店を拡張したり……そのへんが経営者としての腕のみせどころだ。ただし、お客と契約成立の可能性はランダムなのだ。

あと、ほかに不要な商品を店頭から消す「しょぶん」、自分の今のレベルや宣伝効果や売上げ状況などを知る「データ」、データのセーブやロードを行う「システム」などがある。

「しいれる」、「けいやく」、「おわり」(現状のまま店をひらくコマンド)のコマンドを実行すると1か月が過ぎる。また、1か月ごとに従業員の給料として最初の店で5ドル、コンビニで20ドル、デパートで100ドル取られていく。この費用が払えないと破産となりゲームオーバーだ。

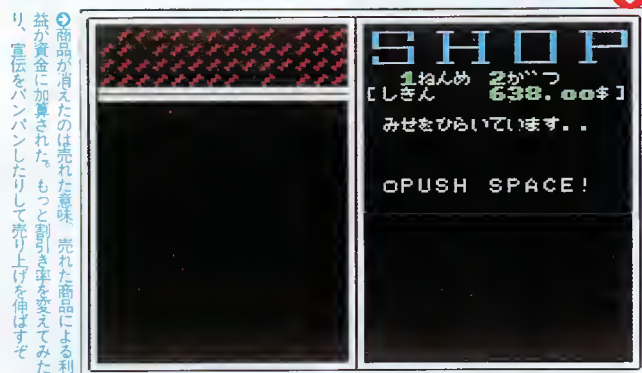
こんな感じで20年間やっていくのだ。ちなみに作者の最年間総売上は604万ドル。キミの20年後ははたしてどうかな?(ち)



⑤デパートに拡張、そして終了。デパートでは308個の商品が置ける



⑥資金のあるかぎり、いくつでも商品は置ける。小さい店では56個まで商品が置ける



⑦商品が売れたのは売れた意味、売れた商品による利益は資金に加算された。もったいなく金を使えてみた

商品をつかめ!

全部で商品は16種類。どんどん高い商品に手を伸ばしていくことは

大事だが、つねに資金とのケースバイケース。表の「LV」はその商品を契約できるようになるレベル数だよ。

ショウビンメイ	LV	シルネ	タイカ	リネ
おかし	0	7	10	3
しょぶん	1	12	20	8
ざっし	1	17	30	13
ほん	1	25	40	15
ふんぼうく	2	38	60	22
かていほうかん	2	65	100	35
しょくふ	3	80	150	70
CD	5	130	220	90
ふく	8	170	300	130
おもちゃ	12	230	400	170
OAきき	17	380	600	220
スポーツようかん	23	600	1000	400
かく	30	1200	2000	800
ききんぞく	38	2300	4000	1700
ほうせき	47	3500	6000	2500
げいしきようかん	57	4800	9000	4200

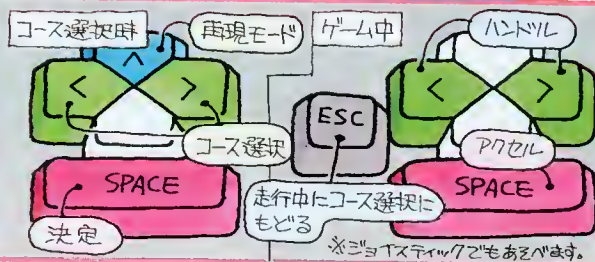


## ターボRを持っている読者はラッキー! 3D

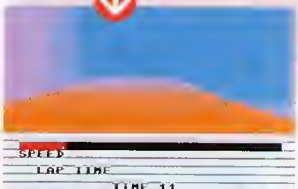
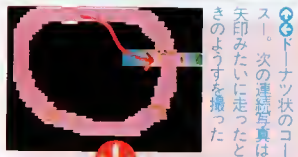
画9面

MSX R 専用  
by 長尾隆司

▶ 解説は68ページ



### まず、コース1で練習走行



①アクセルを踏んで加速中。スタート、ゴールする場所の両脇には壁が立っている

ファンダムのゲームもついにここまで来たか、と思ってしまう。そのゲームというのは、作者にいわせれば「魚眼レンズ」みたいな風景だが、わたしから見ると霧に包まれた風景のなかを走っていく3Dドライブゲームなのだ。ターボRを持っていない読者はこのゲームができなくて残念。ターボRを持っている友だちの家で遊んでくれ。

コースを選んで走行開始。画面はフロントビューの3D表示(その左端にある横棒が高度計)。その下にスピードメーターやタイムが表示してある。走りの感じは電子的岩山のデコボコした道をバギーで走っているみたい。そして、ジェットコースターのレールみたいにできているコースを駆け抜けていく。また、走行は時間がいくらかかるが、



②床の上をしばらく走ると、



③コース側面を見ながら落ちる



④いきなりハンドルを右に切りすぎコースの端にきた。やばい、コースから落ちそう

コースから脱輪して落ちようが、自分で走行を中止しないと終わらない。コースの低くなっているところから強引にコースへ復帰を目指すのもこのゲームの楽しみのひとつだ。

全部でコースは9コース。コース選択時にコースがカラフルに塗られているのは、色が道の高度を表しているからだ。白い四角がコースをはさんでいる場所がスタート、ゴール地点だ。

### コース6の十字路



⑤このコース6では、MSXのXのところに3つに別れる場所がある。迷うなよ

### コース8は夜間走行



⑥スタートしてびっくり。黒を基調としたコース8は夜間走行している気分になるぞ



⑦コースに戻れる道だ、スピードアップ!



⑧突っ込んだショックで、車のフロントが浮き、そしてコースを写し出す。リアルだ

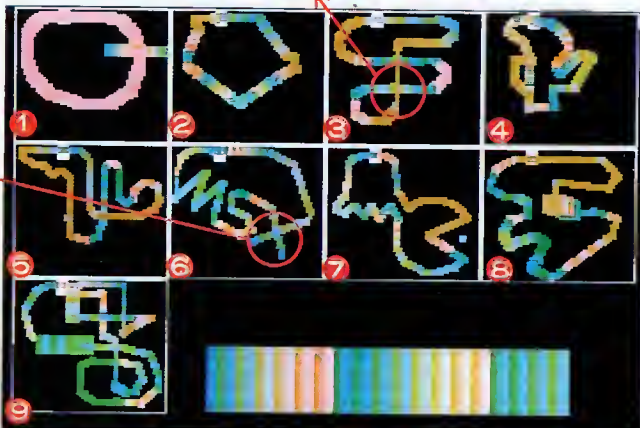
このゲームはコースをできるだけ速く3周することを目的としている。1周ごとにラップタイムが表示され、3周すると音が消え走行を中止する。

そのコースの最高記録が出た場合は自動的にディスクに記録

### コース3でジャンプ!



⑨道と道が重なっているところは、道が途切れていた。それ、スピードを上げてジャンプ!



⑩全9コースを紹介。ゲームでは各コースを囲む白い枠が壁となっている。また、コースの高度をあらわす色を帯状のグラデーションにしてみた。左から低い順の色になっている

注意 ①CTRL+STOPで中断したら、まず「ONERRORGOTO8」を直接実行 ②付録ディスクのメニューから呼び出した「3D」で遊んだときの記録をフロッピーディスクに複写する③そのフロッピーをドライブにセットし、「CALL MKDIR("A: ¥3DD")」(すでに「3DD」というディレクトリがあれば不要)を実行したのち、「COPY "H: ¥3DD ¥T0" A: ¥3DD ¥」を実行する(すでにフロッピーに記録していた場合は、前のデータは上書きされる)。③プログラムを別のフロッピーにコピーして遊ぶ④そのディスクを書きこみ可にして遊ぶ



## 人間くさいキャラクタの動きに魅力あり

## A-MAN ア・マン

画9面

MSX MSX 2/2+RAM32K ※ターボは標準モードで

by SILVER SNAIL

▶解説は62ページ



①壁のキャラクタで作ったタイトル画面。これから沈没する船からの脱出がはじまる

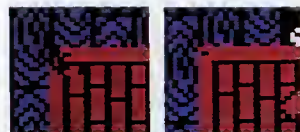
「ちっ、おんぼろ船め!」。冒険家アルバート(通称A-MAN)は海賊の船を奪い帰る途中、突然船が沈みはじめた。一刻もはやく救命ポートを見つけ、脱出しなくてはならない!

このゲームはアクションゲームだがパズルの要素も含まれている。しかし、なんたって注目は主人公の動き。「プリンス・オブ・ペルシャ」の主人公の動きにひけをとらないとはいいいすぎだが、その気にさせてくれるぐらいの雰囲気は出ているのだ。

ゲームは101号室からスタート。主人公が壁に手をかけて登ったり、ジャンプしたり、アイテムを拾ったりして、さまざま

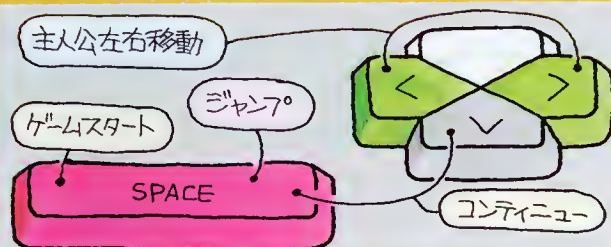
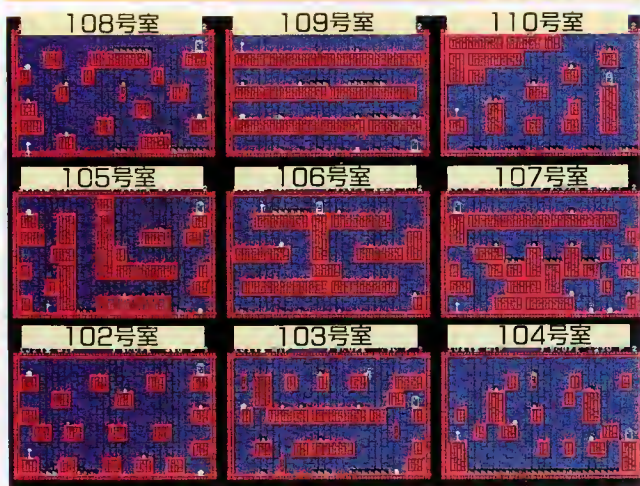
な障害を越えて進んでいく。また、もたもたしていると水がどんどん浸水してくる(船が沈みかけているからね)。主人公は水のなかでも酸素がもつかり動けるし、減った酸素は頭を空気のあるところに、ちょっと出すだけで回復する。それでも、酸素がなくなったり(AIRメーターの目盛りが左端までいく)、ガラスのかけらを踏んだりすると主人公は死んでしまう。3回死ぬとゲームオーバーだ。

ドアにたどり着けば次の部屋へ。部屋は101号室から120号室の全20部屋用意されている。また、コンティニューもできるから、途中の部屋で力尽きても最初からやり直す心配はない。最後にはちょっとしたエンディングが用意されているよ。(ち)



②右の写真が登ることのできる壁。左の写真の壁が登ることができない壁だ

## はやく上の部屋へ、102~110号室を紹介



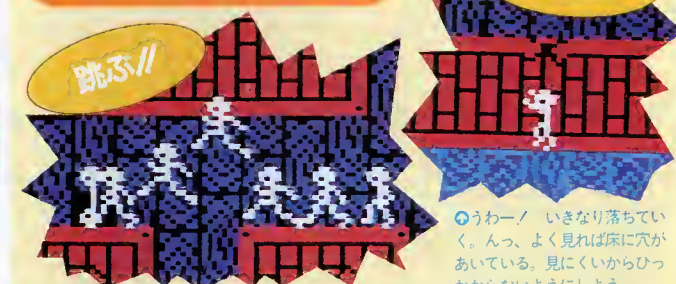
このアイテムは、宝の5ポイント加算される。つばのアイテムは、減った酸素が回復する。宝の10ポイント加算される。

現在いる部屋 AIR メーター 主人公の残りの酸素の量をあらわす スコア 残り人数 ドア とにかくミニタビに着けば、次の部屋に進むことができる。 アルバート このゲームの主人公。目的はプリンスを助け出すこと。じゃない。

## それいけ、アルバート!

## 落ちる!!

## 跳ぶ!!

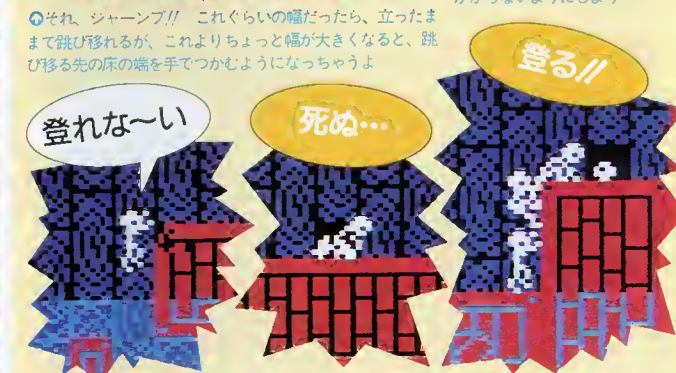


③それ、ジャンプ!! これぐらいの幅だったら、立ったままでも跳び移れるが、これよりちょっと幅が大きくなると、跳び移る先の床の端を手でつかむようになっちゃうよ

## 登れな〜い

## 死ぬ...

## 登る!!



④あれ、何回チャレンジしても登れない。そうか、これは角がボロボロに崩れているから手がつかないんだ

⑤グサッ。ガラスのかけらを踏んでしまい、うずくまるように死んでいく。「ダイ・ハード」を見習え!

⑥ちょっと身を沈め、垂直にジャンプ。こんな高さの壁なんてへっちゃらさ。でも逆はできないだよ

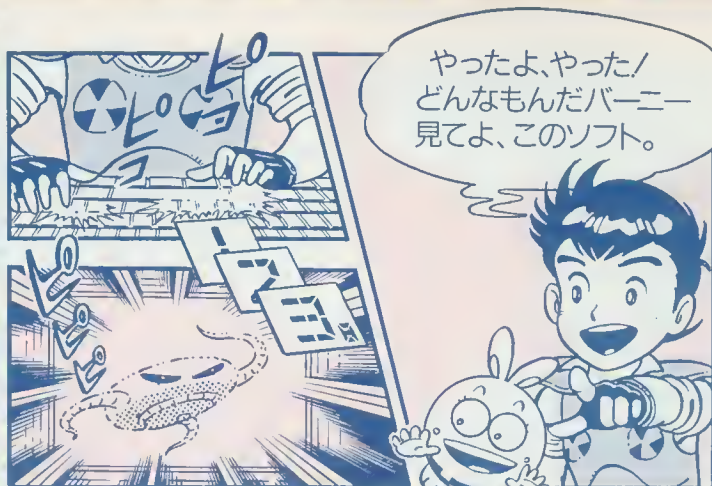


# んれゆけP太

「ゲームづくりに  
挑戦」の巻



ピー太、大丈夫？  
メ切りまで  
あと3日だよ。



やったよ、やった！  
どんなもんだバーニー  
見てよ、このソフト。

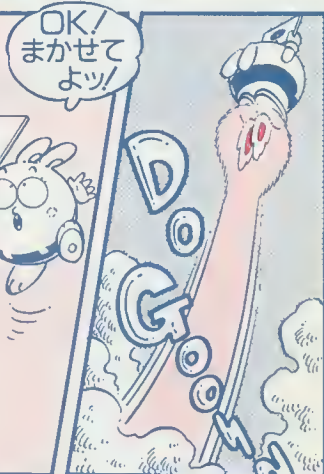


ス、スッゴーイ。

こんなの見たら、  
みんな腰を  
抜かすんじゃない。



でも、今日が  
メ切りだから……  
バーニー、たのむ！



OK！  
まかせて  
よッ！



ウーム、  
P太のヤツ、いつのまに…



大賞は  
P太くん！

パソコンソフト大賞受賞式

パソコン講座で  
がんばった、  
おかげだもんネ。

短期間で、ベーシックが身につく！  
上達が倍速するパソコン講座だ。

ゲームの感覚で、コンピュータのすべてが  
「あれよあれよ」というまに身につくパソ  
コン講座。 300種類のレッスンをひとつ  
ひとつこなしていくうちに、いつのまにか  
ヒットポイントが上がっていくようなもの。  
ベーシックはもちろん、プログラムの設計  
やグラフィックもクリアーできるんだ。

MSX対応のパソコン講座でコンピュータ自  
由自在だ。今すぐチャレンジしてみよう。



文部省認定通信教育

パソコン講座

(財)電子技術教育協会

〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38  
☎03-3200-5713

すぐ書け、  
よく書け、  
ハガキ出せ！

びっくりするほど役立つ案内資料を  
もらっちゃおう。すぐに送るよ。

案内資料  
無料送呈！

左のハガキを今すぐポストへ！



## 目次

レポート	ちえ熱の選考会レポート	44
録物	アル甲2	47
録物	スーパービギナーズ講座	48
解説	In a forest	50
解説	The lai-giri	52
解説	3000m障害・改	53
解説	CHASE/コブ太くん	54
解説	TOWER OF CAN	55
解説	はったおすぞ!!	56
解説	砕!!	57
解説	The way to Return	58
解説	キュウリだ!!	59
解説	block tower	61
解説	A-MAN	62
解説	漢字須駆浪流苦意頭	64
解説	SHOP	66
解説	3D	68
フォーラム	あしたは晴れたノ	70

※①～⑩はアンケート番号です

# ファンダム SCRUM

今月は14作も採用。ほかの作品もほんとうに惜しいものばかり。しかし/ 審査員のコメントが高飛車すぎないか?

## ちえ熱の選考会レポート

読者のみなさんは、エポック社の「コンビニウォーズ・バーコードバトラー」というおもちゃをご存知だろうか? 今ではどんな商品の裏にも付いている、バーコード(メーカー名、商品名などの情報をバー記号の組み合わせで表示したもの)を使って、2人対戦、コンピュータ対戦で遊ぶおもちゃだ。ついこのあいだも、このインターメディア内でバーコードバトラーによる「バトラー大会」が開かれた。Mファンからも、ささやとコルサコフが参加したが、異様な盛り上がりを見せた。

そのおもちゃからアイデアを得て、今月の選考会に登場して

きた作品が馬鹿太郎作の「PCM FIGHTER」だ。遊び方はバーコードバトラーとだいたいおなじ。ただし、必要とするものはバーコードではなくて声。声をターボRに付いている内蔵マイクでPCM録音し、そのデータを生命力、攻撃力、回復力にふりわけ、友だちの声と戦わせるゲームなのだ。ターボRならではのゲームといえよう。最初に設定をきいて、みんなはおおいに盛り上がったが、実際プレイしてみたところ、なかなか勝負がつかないなど、ゲームシムテムに大きな不満があった。また、ゲームのアイデア自体はバーコードバトラーによるもの

### PCM FIGHTER

EUZZY... SAGAYA

656	生命力	588
76	攻撃力	83
57	回復力	66

[1]...攻撃する  
[2]...回復する  
FUZZYの行動?

④問題の「PCM FIGHTER」漢字を使った画面が見やすい「やあ〜」というファジーの声と、「うっ」というささやの声の対決

が大きいものの「PCM録音を使う」というアイデアだけでも評価すべきだ」など意見が飛びかい、議論になった。しかし、やはりゲームとしては未完成ということで、今回は採用を見送り、再投稿に期待することになった。

ほかにも惜しい作品がかなり

あった。ろんぐTEAM作の「競蟲」は、虫の競争を競馬感覚で賭けをするもの。ミミズやムカデなどの虫が登場してくるのだが、もっと虫らしさを表現してほしいかった。ミミズなら途中で地面にもぐってしまうとか、競争中に強い虫が弱い虫を食べてしまおうかね。(ち)



作品名	作者	作品内容
I 四次元四目並べ	カカリク	3×3 マスの小碁盤を4×4に並べた四目並べ。アイデアはすごいが難しすぎ
I 脱出、カールストローム	坂本潔昭	左右から閉じてくるシャッターをかわしていくのが気持ちいい。衝突判定が×
I 鶏鶏	坂本伸幸	飛んでくるボールの色とおなじ色の床にボールをたたき落としてやるゲーム
I 文字による文字	坂本伸幸	「ちえ熱ののせちゃえいれちゃえ」参照。質素な画面のせいか受けはもう1つ
I 結婚するまであと5年	わっさん	浮気しないようにハートを婚約者に届けるゲーム。ゲームが少々じれったい
I 丸太を切ろう!!	蒔田茂幸	メッセージに合わせてノコギリを動かし、切り終わるまでの時間を競う
N MIN	KIM	2つのドットを操作(左右移動以外別操作)するのに頭がバクンクンになる
N ばとる おふ どうめいにんげん	KPC	足跡を残して透明人間どうし、2人で戦う。プレイヤーですらわからなくなる
N ゴキブラー	大塚裕一	ノミから逃げながらマウスでゴキブリ退治。たたき判定にズレがあったりした
IO 競蟲	ろんぐTEAM	虫の競争に賭けをする競馬ゲーム。いろいろな賭け方ができるのがいい
FP けろけろサッカー	TOM	その場のマンツーマン対戦による画面切り換えのサッカーゲーム。操作に工夫
FP THINFAT	FRIEVE	バグを取り除き再投稿となったRPG。決定打になる魅力がもう1つほしい



④競蟲 同作者の前作、FIGHTING BETでは必殺技など戦う超人らしさがでていたのに……と惜まれる声があった



④「文字による文字」のプレイ画面。写真はFによって、Gが作られているのでまちがいの……と惜まれる声があった



# 選考会集計結果BEST5!

「採用したい作品はすべて採用」というわけで、今月は14本も掲載してある。これには、あきさせません!

ここで、あやまらなくてはならないことがある。先月号で、ちょっと紹介したOFUKO作の「タコ&イカ〜竜の住む魔城篇〜」(D部門投稿作品)は、ディスクの容量の都合で、今月は収録できなかった。ファンダムの募集要項を新しくしたのに、受け入れることができなかった、どうしようもないじゃないか、となげきの言葉がこぼれてきてしまう。これじゃ画餅ってものだ。ちなみに「タコ&イカ〜」は総計61点で、集計結果では第4

位に位置するものでした。作者のOFUKOクン、また読者のみんなへごめんなさい。来月号でかならず収録します。

今月の採用作品のなかの「3000m障害・改」は再投稿による採用となった。おめでとう。前にくらべ、数段遊びやすくなっていたよ。(ち)



## ちえ熱の

## 文字による文字

のせちやえ、いれちやえ

MSX MSX2/2+RAMBK by 坂本伸幸

『秩序回復』、『3<sup>2</sup>』など数字を使った一風変わったパズルゲームの作者で知られる、坂本伸幸クン。今回のアルファベットを使った反射神経ゲームはギリギリで落選したが、わたしは大好きなので、ここで紹介します。

### ■遊び方

画面の上から、いくつかの小さなアルファベット(文字1)をパー

ツにしてできた大きなアルファベット(文字2)が下りてくる。そのとき、パーツとなった文字1と、形になった文字2がちがう場合、スペースキーを押す。おなじなら押さずに消えるまで見送る。正しい操作をするたびに1点加算され、まちがうと文字が赤くなり、そのときの文字を表示してくれる。意外に難しくて燃える。(ち)

	The way to Return	A-MAN	3D	キュウリだ!!	SHOP	漢字須臾流苦意頭
	総計65点	総計64点	総計64点	総計60点	総計58点	総計58点
Orc	ディスクとFM音楽館担当。原稿書がずいぶん4泊5日のスキマに持っていった	きゃーっ! スベ○リだ! 慣れるまで時間がかかるけど、わりといいで、Ordは3500点までとれました	きゃーっ! プリンスオブベ○シャだっ! そつなくまとまっていると思う。主人公の動きが気持ちいい	これはパワードリフトかつ! 232Cでつないで、ぜひ対戦プレイを。3次元(特に上下)をうまく表現	ゲームもおもしろいが、こまかい演出が、同じBASICのプログラムなのにうまいなあ	ゲーム自体に目をみはるものはないが、漢字をラスタースクロールさせるという発想がいい。半環境ソフトか
がまこ	ゲーム攻略記事、ファンダム4色担当。生活のために馬券を買うという話	ファジー鈴木がずいぶんこのゲームに燃えていた。演出はうまいのだが、すぐにぶつかってしまうのがいやだな	ちえ熱さんが気に入っていたこのゲーム。キャラの動きがすごくいいと思う。ゲーム性がイマイチかな……	選考会では10点をつけたが、プレイしてみると、どうも思っていたイメージと違うので、今なら7点かな	キュウリをゲームの題材にするのは恐ろしい。これぞファンダムという感じのゲーム。みんな燃えてた!	これはおもしろい! 最高!! いまなら10点あげたいくらいだ。編集部の最速タイムは0r0.18秒だ
コルサコフ	ファンダム班のボス。ケナという笛を買ってきて編集部で吹くのでうるさい	ターボRの高速モード、かと思ふほどスピード感があって、その一芸だけでほくは採用したと思った	ほくの好きなSILVER SNAILEの作品。超有名作品のパロディとオリジナリティとの絶妙なバランス	圧倒的にすばらしい。霧の中を疾走している感覚もいいし、落ちたときのリアリティも最高。ターボRばんざい	ほくの好きな木内ヤスシの作品。もうこれはどうしようもないほどおもしろい。プロも感心していました	あ、ごめんなさい。よくできてそうだけど、ほくはシムシティとかそういうの嫌いなんです。遊んでない
ささや	ゲーム攻略記事担当。残ったヒザは誰の口にと考えるまえにささやが食べた	ちょっと画面が見にくいね。どうして障害物に当たったのか、わかつづかい。その2点をよくすれば10だね	動きがとてよかったのと、うへん、そんだけか。昔よくやった「ターボR」を思い出したなあ	スクロールはなめらかでいいんだけど、ただ走ってただけじゃ物足りない。道の端がギザギザなのがイヤだ	妙にキュウリがリアルでいい。これ、わりと難しいんだよね。できれば、もうひとひねりの何かかほしいね	待ってましたこの手のタイプのゲーム。ランダムな要素が強いみたいで、そのへんを改善してほしいな
ちえ熱	当コーナー担当者。いまだに2色ページの原稿を書いているわたしはノロマ	あの「THE WAY」が帰ってきた。画面が見にくいうと、すぐぶつかろうとこのスピード感最高だ	SILVER SNAILEの作品はハズレがない。ただ、アクション性もあっていいなあ、と思った	いやいや、いくらでもすごいプログラムというのはいらない。コース4のテクニカルショートコースが燃える	相変わらず、人か悪いつかないようなことをゲームにしている作者だ。読者はこういう姿勢をまねしてほしいね	いろいろ細かく見えるが、どこかおどろおどろで、シンプルすぎる気がする。もっと、リアルであってほしい
にゃん	プログラム解析、パソ通天国担当。仕事の速さは編集部のセナにちがいない	なかなか立体感のある画面と高速な処理がすごいと思いましたが、内容がそれだけだったのでこの点ね	ありふれたゲームなんですが、キャラクタの動きがなかなかよく表現されているので、それを考慮しました	なぜ256色なのかという疑問で、16色でやればターボRでなくともできたのではという点がマイナス点	グラフィックにだまされませんでした。冷静に内容をみると、もっと低い点をつけるべきだったようです	これ展開が半分くらい乱数で決まるんですけどね。乱数で行動が左右されてしまうものは、マイナス材料ね
ファジー	ゲーム十字軍、歴史の散歩道担当者。めばう酒に弱い、SLGには強い、そして特技がカラオケだ	気持ちよさか味わえるゲーム。スピード感があってとてもいい。ただ、当たり判定がよくわからないぞ	奥の深い好ゲーム。キャラクタの動きがマル。でも画面が少しサビシイし、他の要素もあってよかったのでは?	なんかよくわかんないなあ。画面が見づらいから。でも、コース外を走れるというのは新しくいい!	うへん、あまり好きじゃないなあ。キュウリがリアルじゃないし。失敗すると指を切ったりすればいいのに	こういうの好き! アイディアは買えるので、もっとゲームシステムを練り直して、ぜひパート2を!
MORO	スーパービギナーズ講座担当者。寝ていて電車を乗り過ごし、選考会に大遅刻	見た目8を付けたが、遊んでみた感じでは6かな。どうもよくわからないゲームだ	まあ、遊べるデモのようなゲームだが、アイテムの役割がイマイチ。この路線でバージョンアップしてほしい	操作が難しいそうだったので7にしたが、いまでは9を付けてもいい。コースエディタが付いていたら満点なのに	よく考えると、ホント。やってみると、けっこう遊べる。ハイスコア競走のいい材料になるね。これは	アイデアがいいので8を付けた。解析してみた感じでは、もう少し遊べると立って、粗んで欲しい

【審査点案内】 9点以上=絶対採用 / 8点=ぜひ採用したい / 7点=採用してもいい / 6点=採用レベルの作品だ / 5点=わからぬ / 4点=やめたほうがいい / 3点以下=採用は中止したい

## 打ちこむ方へ

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとFM音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「6月情報号確認用データ」係まで。







# アル甲2

～アルゴリズム甲子園2～

『7-COLUMNS』の面作り  
アルゴリズムをめぐる

#1 前回の宿題

今月は、ヒントとして、先月号の予告通り「7-COLUMNS」のデフィニションモードで、できた問題が解けるかどうかを判定するアルゴリズムを解説しよう。

## 最高レベル

「7-COLUMNS」の場合、ある問題が解けるかどうかを判定するには、クリアする直前の状態から逆に考えていけば簡単だ。

話を簡単にするために、持ち上げられる柱が最も多い場合、言い換えると、最もレベルの高い場合について考えてみよう。

まず、柱1を押せばクリアという状態を考えてみる。すると、柱1が持ち上げる柱の数(柱1を押すことによって持ち上げられる柱の数)は1本でなければならないことがわかる。10tブロックが1個しかないで、2本以上の柱が持ち上がるなら、クリアできないのは明らかだ。

次に、その前の状態を考えてみよう。柱1と柱2が持ち上がっていて、柱2を押すと、持ち上がっている柱は柱1のみになるという状態だ。この場合、柱2が持ち上げる柱は2本でなければならない。そうでなければ、柱2を押して柱1のみが残る状態にすることはできないからだ。

さらに、柱1～3が持ち上がっていて、柱3を押すと柱1と柱2だけが残るという状態を考えると、柱3が持ち上げるのは柱1、柱2のほかに1本、合計3本でなければならない。

このように考えていくと、最も高いレベルにおいて、持ち上げられる柱のべ本数は、 $1+2+3+4+5+6+6=27$ となることがわかるだろう。最後が7でなくて6なのは、自分自身を持ち上げることはないというルールによるもので、柱7が持ち上げるのは柱1～6の6本になる。

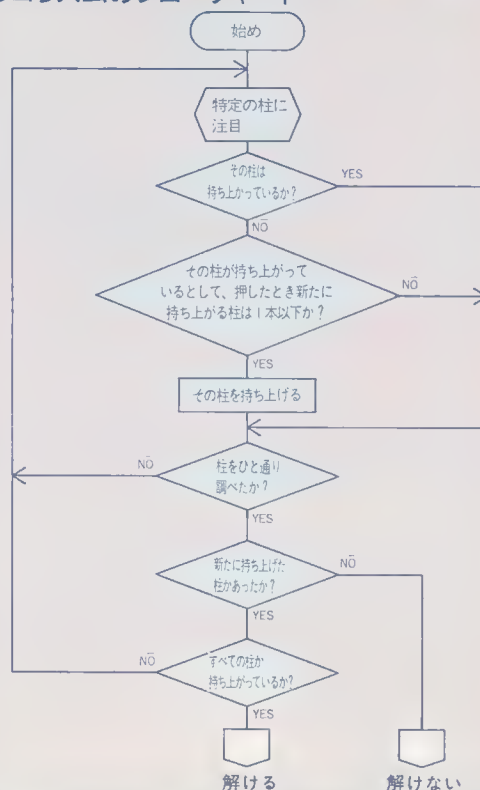
したがって、レベル28以上のデフィニションモードでは、解ける問題を作することは原理的にできないということがわかる。

## 判定アルゴリズム

一方、これらの考察を一般化すると、ある状態から、その直前の状態、つまり、1本だけ持ち上がっている柱が増えた状態にするためには、「その増えた柱は、すでに持ち上がっている柱を除くと1本以下の柱を持ち上げる」という条件が満たされていなければならないことがわかるだろう。

つまり、すべての柱が押し込まれた状態からスタートして、押したとき新たに持ち上げられる柱が1本以下にな

■図 できた問題が解けるかどうかを判定するアルゴリズムのフローチャート



## ■リスト 『7-COLUMNS』に追加されたプログラム

```

202 IF L>27 THEN 130
203 FOR I=0 TO 6:C(I)=0:NEXT:D=0
204 B=0:FOR I=0 TO 6:IF C(I) THEN 207
205 C=0:FOR J=0 TO 6:IF D(I,J)>0 AND C(J)
206 <1 THEN C=C+1:IF C>1 THEN J=9
207 NEXT:IF J<9 THEN C(I)=1:B=B+1
208 NEXT:IF B<1 THEN 180
208 D=D+B:IF D<7 THEN 204

```

るような柱を探し、見つければその柱を持ち上げるということを繰り返して、すべての柱を持ち上げることができれば、その問題は解けるということになる。フローチャートを参照すれば、よりわかりやすいだろう。

## プログラムについて

これで、ある問題が解けるかどうかを判定するアルゴリズムは理解してもらえたと思うが、このアルゴリズムと実際のプログラムとの対応が多少わかりにくいので、プログラムについても説明を加えておこう。

フローチャートの「柱を持ち上げる」という唯一の操作は、プログラム中、行208の「C(I)=1」に対応する。つまり、行203で配列Cをゼロクリアしていることが「すべての柱が押し込まれた状態からスタートすること」に対応しているわけだ。

一方、新たに持ち上げる柱は1本以

下か?という最も重要な判定に対応するのが、行205～206で、Cが新たに持ち上がる柱のカウントだ。

「C(I, J)>0」

つまり、柱Iが柱Jを持ち上げ、なおかつ

「C(J)<1」

つまり柱Jがまだ持ち上げられていないとき、Cをカウントアップして、2以上になれば、上記の判定に対する答はNOということになる。

このとき、Jを9にしているの、行206でJが9未満なら(「IF C<2……」とすべきだったか?)答はYESだから柱1を持ち上げていることになるわけだ。

Bは解けないことを判定するのに使う「新たに持ち上げた柱」のカウントで、Dは「すべての柱が持ち上がっているか」を判定するためのカウントだ。

(ANTARES)

## アル甲2募集要項

先月号に引き続き、以下の要領でアルゴリズムを募集します。

「7-COLUMNS」のデフィニションモードで、必ず解ける問題を、レベルが高くなってでもできるだけ待たせずに作るように改造して、①プログラム本体(ディスク)

②問題作成部のフローチャートと解説③応募用紙(80ページ)に必要事項を

れなく記入したものを送ってください。ただし、プログラムはBASICのみ、とします。

## ■郵送上の注意

・「フロッピーディスク在中」「ニツ折厳禁」と赤で書くこと。

・住所は80ページ参照。あて先は「Mファン編集部・アル甲2係」

## ■優秀者の特典

・優秀作には賞金1万円と掲載誌。

・そのほか、入選作にはMファン特製フロッピーディスク5枚と掲載誌。

## ★しめ切りと発表

・しめ切りは5月末日消印有効。

・発表は8月情報号の予定。



# スーパー Beginners'

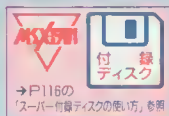
ビギナーズ

超初心者

## 講座

### 第18回

グラフィック入門その6



今月から、いよいよグラフィック命令を紹介していこうと思う。ところで、先月の簡易線画ツールをやってみたかな? SB講座では、グラフィック命令の紹介とともに、拡張の方法も紹介していこうと思う。

## ワクの中の色塗り命令

先月の簡易線画ツールを実行してみてくれたかな? あれはマウスで線を描くだけのかんたんな内容のものだった。だから、ちょっと絵を描いてみようと思っても、なかなかうまくは描けなかっただろう。なにしろ色を塗ることさえ容易ではなかったのだから。

そこで、今回はワクの中を塗る命令「PAINT命令」を紹介しよう。さらに、紹介したグラフィック命令を、簡易線画ツールに組みこむ方法も紹介するので、そのうち、ある程度使えるツールになればと思っている。

### ■ワクの中を塗る命令

PAINT命令は、ワクの中を色で塗る命令だ。書式は右上にあるように、塗り始める座標と塗る色、塗るときに何色の

ワクの中を塗るか(境界色)の4つの情報を指定する。

すぐ下のリストはワクのサンプルで、CIRCLE命令を使っている。CIRCLE命令については今回は紹介しないが、円を描くためのグラフィック命令とだけいっておこう。

このサンプルをRUNすると、その下にある写真のように、色の違う3つの円が表示されるので、この円の中をPAINT命令を使って塗ってみよう。

下の3つの写真はその例だ。塗り始める座標は、3つとも円の中心となっているが、塗る色と境界色が少しずつ違う。そのために、内側の円が塗りつぶされて消えてしまったりしているのがわかるかな?

PAINT命令で色を塗ると

### ■PAINT命令の書式

PAINT(X座標、Y座標)、塗る色[、境界色]

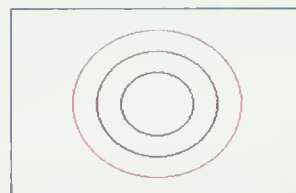
- X座標、Y座標 ここで塗り始める位置をグラフィック座標で指定する。STEPを付けて相対座標で指定することもできる。
- 塗る色 文字どおり、ワクのなかを何色で塗るか指定する。SCREEN5の場合、指定色はカラーコードとなる。
- 境界色 ワクの色を指定する。省略すると塗る色と同じ色が境界色になる。境界色は1色しか指定できないので注意。

### ■CIRCLE命令を使った元絵のサンプルリスト

```
10 SCREEN 5:COLOR 1,15,15:CLS
20 CIRCLE (128,96),30,4
30 CIRCLE (128,96),50,1
40 CIRCLE (128,96),70,8
100 IF STRIG(0)=0 THEN 100
```

きに境界色の指定を間違えると、塗ってほしくない部分まで塗られてしまうことがある。

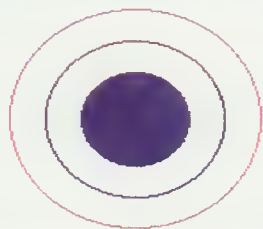
プログラムで絵を描くときはやり直しができるけど、ツールなどで絵を描くときは、いちどセーブなどしておいたほうがミスしたときに助かるだろう。



◎サンプルリストをRUNするとこんな画面になる。CIRCLEは円を描く命令だ

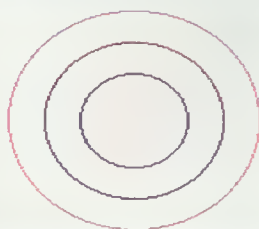
### ■PAINT命令の用例

50 PAINT (128,96), 4, 4



◎上のリストを追加すると、いちばん内側の青い円の中が塗られる。境界色を省略しても、結果は同じだ

50 PAINT (128,96),10, 4



◎上のリストのように、塗る色を10に変更すると、青い円の中を黄色で塗る。このとき、青い円のワクは画面に残る

50 PAINT (128,96), 4, 8



◎塗る色を青、境界色は赤に変えると、外側の赤い円の中を青く塗る。内側にある2つの円も一緒に塗られてしまう



簡易線画ツールにPAINT処理を組み込む

■PAINT処理の内容

●割りこみ処理の流れ

フロッピーキー  
割りこみ禁止

キー入力受け付け  
(塗る色の設定)

ワケの中の色塗り  
(PAINT命令実行)

フロッピーキー  
割りこみ許可

もとの処理へもどる

フロッピーキーを使った割りこみ処理では、KEY (n) OFF 命令を使って割りこみを禁止しておかないと、連続して割りこみが呼び出されることがある。そこで、行130にある割りこみ禁止サブを呼び出して、まず割りこみを禁止する。つぎに、割りこみ処理が始まる場合として、ピコ音を鳴らしている。

PAINT命令では、塗る色と境界色の2つの色を指定するので、どちらか1つは割りこみ処理の中で設定する必要がある。使い勝手からワケの中の色を何色で塗るか指定する方法にした。キー入力を受け付けるときは、先行入力された文字を消さないければ誤動作の原因になるので、キーバックスクリプトを新設した。

塗る色の設定が終わったら、ワケの中をPAINT命令で塗るだけだ。塗り始めの座標はワケカールの位置にし、境界色は、現在のカラーコードにした。あとは、それらの情報を、PAINT命令の書式に合わせて設定し、実行するだけだ。

割りこみ処理を終えてもとの処理にもどるまえに、はじめのほうで禁止しておいた割りこみを、もういちど許可する必要がある。ここでは行120にある割りこみ許可サブを呼び出してから、RETURNでもとの処理にもどっているのだ。割りこみ許可サブにあるKEY (n) ON という命令は、フロッピーキーの割りこみを許可するものだ。

```
410 GOSUB130: BEEP
130 FORI=KTO10:KEY(I)OFF:NEXT:RETURN
```

```
420 GOSUB140:A=VAL("&H"+INPUT$(1))
430 IFA=0THENA=C
140 IFINKKEY$="":THENRETURN ELSE140
```

```
440 PAINT(X,Y),A,C
```

```
450 GOSUB120:RETURN
120 FORI=KTO10:KEY(I)ON:NEXT:RETURN
```

えてあるが、大きな変更点はPAINT処理に関する部分と、新たに追加した、キーバックスクリプトの2つだ。

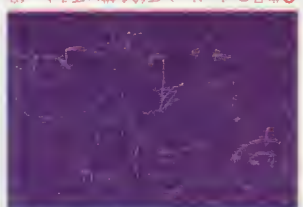
まだまだツールにはほど遠い機能だが、少しずつ命令を紹介しながら機能を増やしていこうと思う。来月はLINE命令だ。

■操作方法の説明  
操作方法は、F8キーでPAINTモードにしたあと、ピコ音が鳴ったら、塗りたい色を指定するだけだ。このとき、PAINT命令で指定されている境界色は、現在のカラーコードになっている

次に割りこみを定義しなくてはならない。割りこみの定義は行30で行っているの、PAINT処理右にあるリストがPAINT処理の行番号を追加登録する。理を組みこんだ完成リストだ。完成リストでは、今後、処理を追加しやすいように、少し手を加

SAMPLE. SB6  
ナル名で収録してあります。  
※付録ディスクには、以下のフタはうかいだろ。

左の絵を今回のPAINT命令を使って着色してみよう。

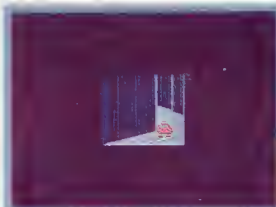


先月のバーションで絵を描いてみた。絵のみで描かれた単純な絵だ。

3D迷路相談

変数XとYはペンタの座標、HはFNV (n)のnにあたる(目数という)。ようするに、FNV (n)の中身はPOINT命令と関係演算で、スライムグラフィックの判定をするための関数なのだ。ユーザー定義関数の意味を知りたいときは、定義している部分を見よう。次のエクスプローグの紹介については、次号の連絡相談でやってみようと思う。SOUND命令については、このスペースでは紹介しきれないだろう。





# In a forest

イン・ア・フォレスト

MSX2/2+VRAM64K by TAKERON

▶遊び方は35ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X……車のX座標

### その他の変数

A……乱数初期化用／道の変化用／リプレイループ用

CV……コース番号入力用ループ変数⇒入力した数値+1が入る

G……車の左右増分

S……スティック入力用

SC……スコア

V……ゴール前での背景更新用⇒夜の表現時に座標増分として使用

## プログラム解説

### ⑩ 初期設定

●画面の色設定●画面モード設定●1行の表示文字数設定●メッセージ表示●コース番号入力用ループ開始●1文字入力と入力された文字の数値化●入力用ループ終了●画面モード、スプライトサイズ設定●車のスプライトパターン設定●グラフィック画面をファイルとして開く●コース番号による乱数初期化

### ②② ゲーム画面作成

●ゲーム画面枠表示●枠の中を水色で塗る●道の始まり表示●左の背景表示

### ③③ 道の表示更新

●道のスクロール●道の変化用変数更新●センターライン表示・消去⇒スコアにより色が変わる●道の変化用変数の大きさ判定⇒一定値を超えたら調整する

### ④④ 車移動

●スコア加算●スティック入力受け付け●車の左右増分計算●車の座標計算●車表示●事故判定⇒車が左右の背景に衝突したらゲームオーバー表示／行60へ飛ぶ

### ⑤⑤ ゴール判定

●ゴール前判定⇒ゴール前まできたら左右の背景の表示色更新／行30へ飛ぶ●ゴールしたか判定⇒ゴールならクリア表示／スコア設定●まだなら行30へ飛ぶ

### ⑥⑥ リプレイ

●スコア表示●トリガー入力待ち(リプレイ)●もういちどRUNする (MORO)

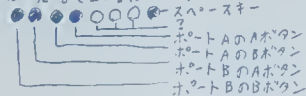
## プログラマからひとこと

## おっ、来ていた!

……そうか……もう17日なのか。もうそろそろあの封筒が……おっ! 来ていた。とうわけでこにちは。今回のゲームは、自作のドットエディタを使っていたときに現れた現象をもとに作りました。コースが9つあります。これは単に乱数の発生系列を決めているだけです。プログラム自体はさほど難しいことはやっていません。しかし、なんて前回のゲームはボツなのだろうか。自分としては良かったような気がするが。とうわけで、次回も、アクション物を送らせていただきます。なるべく、キャラクタの動きをなめらかにする予定です。そういえば、先日、ストリートファイターIIをやってはじめてエンディングを見た。キャラクタはガイル。やっぱりいちばん使いやすい。  
TAKERON 東京都・18歳

MSX2 TAKERONの 少とい場所

●H.TIMEのアドレスには、ステータスレジスタ(VDP(8))の内容が入っている。  
●システムワークエリアに、TRFLG(F3E8)という場所がある。ここには、この値を言わねことして、全てのトリガが、状態を言わねることができよう。 (これはできない)



FOREST .FD6

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN0:WIDTH40:PRINT"COU
RSE :":FORCV=0TO1:CV=VAL(INPUT$(1)):NEX
T:SCREEN5,1:SPRITE$(0)="<BB&O~"+CHR$(0)+
"f":OPEN"GRP:"AS#1:A=RND(-CV)*0
20 LINE(87,65)-(168,146),3,B:PAINT(88,66
),7,3:LINE(88,146)-(167,146),14:LINE(87,
65)-(168,65),0
30 COPY(88+A,67)-(167+A,146)TO(88,66):A=
A+INT(RND(1)*3)-1:LINE(126,146)-(129,146
),14+(SC&8AND1):IFABS(A)>4THENA=SGN(A)*4
40 SC=SC+1:S=STICK(0):G=G+(S=7)-(S=3):X=
X+G-A:PUTSPRITE0,(X+128,120),9,0:IFPOINT
(X+130,135)<70RPOINT(X+141,135)<7THENPRE
SET(84,20):PRINT#1,"GAME OVER":GOTO60
50 IFSC>499ANDSC<511THENV=SC&2-250:LINE(
87-V,66)-(87-V,146),4:LINE(V+167,66)-(V+
167,146),4:GOTO30ELSEIFSC=520THENPRESET(
84,20):PRINT#1,"CLEAR !!":PRESET(84,28):
PRINT#1,"GO NEXT COURSE":SC=1000ELSE30
60 PRESET(84,36):PRINT#1,"SCORE":SC:FORA
=0TO1:A=-STRIG(0):NEXT:RUN
```



# プログラムの焦点

## 『In a forest』のスクロールテクニック

このプログラムで使われているスクロール方法は、「テレビカメラから撮った映像が映るテレビを、そのテレビカメラで撮ったとしたら、テレビにはどんな映像が映るだろうか」とか、「鏡を2枚向かい合わせて置き、その間に立って鏡をのぞいてみたら、どんな光景があるのだろう」などと考えていた、子供のころの記憶を思い出させるようなテクニックだ。

スクロールは、COPY命令を巧みに使って表現しているのだが、いったいどのような仕組みになっているのだろうか。

### ■元絵はゲーム画面枠

COPY命令を使ったスクロールでは、元絵をほかのページに作成しておき、ゲーム中、少しずつずらしながら転送してくることで表現するものが多かった。これは一般的なグラフィックアニメーションのやり方とおなじだ。

しかし、このプログラムでは、ちょっと調べるとわかるが、ほかのページどころか、元絵と思えるような絵を描いている部分さえないことがわかる。

じつは、行20にあるゲーム画面作成の部分で画面に表示している

ゲーム画面枠がスクロールの元絵になっているのだ(左下の写真)。

この元絵のゲーム画面枠を、枠の中にCOPYすることで、スクロールを表現しているのだ。ポイントは、スクロールの表現と同時に、次回スクロールのときの元絵の作成にもなっているということだ(スクロールの仕組み参照)。

だから、実質的なスクロールの表現は、行30にあるたった1つのCOPY命令だけで行われている

ことになる。

また、センターラインの表現は、画面枠の下の部分の表示色を、白と灰色で切り換えるだけで表現できるので、手軽で効果的な工夫といえるだろう。

参考までに、下にコース紹介プログラムを載せておいた。この短いスクロール処理を利用して、効果音やコースデータ、車に向きを付けるなど、いろいろ改造してみるといいだろう。(MORO)

### ■参考リスト

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN0:WIDTH40:PRINT"COU
RSE :";:FORCV=0TO1:CV=VAL(INPUT$(1)):NEX
T:SCREEN5,1:A=RND(-CV)*0
20 LINE(87,65)-(168,146),3,B:PAINT(88,66
),7,3:LINE(88,146)-(167,146),14:LINE(87,
65)-(168,65),0
30 COPY(88+A,67)-(167+A,146)TO(88,66):A=
A+INT(RND(1)*3)-1:LINE(126,146)-(129,146
),14+(SC#8AND1):IFABS(A)>4THENA=SGN(A)*4
40 SC=SC+1
50 IFSC>499ANDSC<511THENV=SC#2-250:LINE(
87-V,66)-(87-V,146),4:LINE(V+167,66)-(V+
167,146),4:GOTO30ELSEIFSC<520THEN30
60 BEEP:FORA=0TO1:A=-STRIG(0):NEXT:RUN
```



行20が実行されると、画面には写真のような枠が表示される。見た目は枠になっているが、左右の縁は黒、下は灰色の、道の元絵になっているのだ。

### ■図 スクロールの仕組み

右の写真は『In a forest』のゲーム画面にちょっと細工をしたものだ。

写真の赤い枠は、行30のCOPY命令(写真の下にある命令)で、転送元となるグラフィックの範囲を示していて、毎回、この範囲のグラフィックの一部がゲーム画面枠の中に転送され、スクロールを実現しているのだ。

そして、このとき道に変化をつけるのに使用されるのが、道の変化用変数Aだ。

変数Aは-4から4の値をもち、行30のCOPY命令で、転送元のグラフィックのX座標増分として使用される。変数Aの値によって、道がどのように変化するかは、下の4つの写真を参考にしてほしい。



※写真は、左に示したCOPY文を10回くりかえしたときの画面です。

COPY(88+A,67)-(167+A,146)TO(88,66)

A=-4



A=-1



A=1



A=4





# The lai-giri ジ・アイギリ

MSX MSX2/2+RAM8K by SIOS

▶遊び方は36ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

V……人のX座標  
X、Y……葉の座標

### その他の変数

A\$……スプライトパターンデータ読みこみ用  
H……修行数  
I、J……ループ用  
M、N……刀の座標増分読みこみ用(N=X座標、M=Y座標)  
W……葉のX座標増分

## プログラム解説

### ① 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●ファンクションキーの表示禁止●1行の表示文字数設定●スプライトパターン定義●PSGレジスタ設定●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

### ② 修行開始

●葉の座標増分と座標、人の座標設定●人の表示●刀消去●葉のかけら消去●修行数表示

### ③ 葉の移動

●葉のX座標計算●葉のX座標

の限界判定⇒①[葉のX座標が範囲外なら]増分の反転 ②[そうでなければ]葉の落下判定⇒[葉が地面に落ちたら]行6へ飛ぶ●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

### ④ 斬るか?

●葉のY座標計算●葉の表示●トリガー入力判定⇒[入力がなければ]行3へ飛ぶ

### ⑤ いやあ!

●次に読みこむデータの指定●効果音●居合斬りのアニメ用ループ開始●刀の座標増分データ読みこみ●人のX座標計算●人の表示●刀の表示●アニメ用ループ終了●修行数更新

### ⑥ 斬ったか?

●葉を斬ったか判定⇒①[斬れなければ]メッセージ表示/トリガー入力待ち/もういちどRUN ②[斬っていれば]刀消去/人の表示切り換え/時間待ち

### ⑦ パラリ

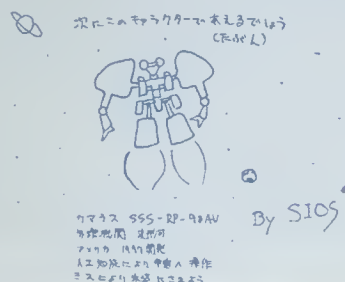
●葉のアニメ用ループ開始●葉のかけら表示●アニメ用ループ終了●時間待ち●行2へ飛ぶ●刀の座標増分データ(行5で読みこみ) (MORO)

## プログラマからひとこと

## いや採用されたから

うれしい。よく初投稿で初採用なんてあってバカいってんじゃねーや、ばーろい、なんて思うけど、自分になるなんて……。Mファンは、むかしは読んでいたが経済的理由によりやめた。そしたらいつのまにかディスクはついてるし、高くなっているし、なんてこったい。テープユーザーはどうすんだい。ところで、むかしのプログラムはすごいと思ってたけど、最近レベルが落ちたのかな? それとも自分のレベルが上がったのでしょうか。いや、採用されたから。ところで、このゲーム、もう1つのおまけとして送ったんだけど、あれはだめだったのかな? 残念。でもこれが採用された。なんでもやるもんですね。そうだ、いちおうこのゲームの最高は「しゅぎょう」4、人間の限界は20くらいと思われる。がんばってほしい。でも、そこまでしなくてもいいですけど。話は変わって、この前野数学のテスト。僕は1と書いたつもりが先生は2だとかいて100点が98点になった。くやしい。もうノートもとらねーぞ。あっ今もやってねーや。やはり学生は遊ぶもの。むちゃくちゃだな。作文はだめなんです。ではさようなら。

SIOS 鹿兒島・17歳



IAIGIRI .FD6

```
1 COLOR15,4,4:SCREEN1,1:KEYOFF:WIDTH15:F
ORI=0TO14:READA$:SPRITE$(I)=A$:NEXT:SOUN
D0,15:SOUND8,16:SOUND12,50:DATA00xw711z
,0p71Y1^x,081wzok^n,<w~?1ほほ,6<81~<n,,
2 W=1:X=100:Y=10:V=150:PUTSPRITE0,(V,90)
,8,0:PUTSPRITE1,(0,207):PUTSPRITE3,(0,20
7):LOCATE3,18:PRINT"しゅぎょう"H+1
3 X=X+W:IFX<99ORX>130THENW=-WELSEIFX>106
THEN6:DATA?た,♠♠♠000000,?た,♠タ~,0pタ,0タ,たタ
4 Y=Y+RND(-TIME)*(H+3)-1:PUTSPRITE2,(X,Y
),3,11-W:IF1+STRIG(0)THEN3
5 RESTORE7:SOUND13,0:FORI=0TO4:READN,M:V
=V-10+(I=4)*15:PUTSPRITE0,(V,90),8,I:PUT
SPRITE1,(V+N,90+M),15,I+5:NEXT:H=H+1
6 IFY<85ORY>93THENLOCATE,5:PRINT"しゅぎょうか
たらぬ":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUNELSE
PUTSPRITE1,(0,207):FORI=0TO1:PUTSPRITE0,
(85,90),8,1-I:FORJ=0TO400:NEXTJ,I
7 FORI=0TO16:PUTSPRITE2,(X-5,Y+I),3,13:P
UTSPRITE3,(X+5,Y+I),3,14:NEXT:FORJ=0TO20
0:NEXT:GOTO2:DATA,,,,-16,7,-3,-16,14,-5
```



# 3000m障害・改

MSX MSX2/2+RAM8K by 三木一

▶遊び方は36ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

XX……自分のスピード  
X1……相手のスピード  
XT……相手の座標  
X2……ハードルの座標  
Y……自分のY座標

### その他の変数

A……勝敗の判定用  
B……自分の色  
D……距離  
ES……エスケープシーケンス用  
F……スプライトパターン用  
I……ループ用  
L……レベル  
P……ジャンプ用増分  
X0……相手との差

## プログラム解説

### ① 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●ファンクションキーの

表示禁止●走者のスプライトパターン定義●ハードルのスプライトパターン定義●画面の色設定●画面の表示幅設定●エスケープシーケンス設定

### ② スタート

●画面消去●レベルによるキャラクタの色設定●レベルによる相手のスタート位置の計算●レベル表示●変数の初期化●地面の表示

### ③ ジャンプ1

●効果音●スティック入力によるジャンプ用変数増加判定

### ④ ジャンプ2

●ジャンプ中の軌道計算、ジャンプ用変数の増分調整

### ⑤ 変数設定

●自分のスピード設定●相手のスピード設定●相手の座標設定●障害物の座標設定●相手との差設定●障害物の座標が画面からはみ出したときの調整

### ⑥ スプライト移動

●距離の計算●距離の表示●スプライトパターン切り換え●自分の表示●相手の表示●障害物の表示●衝突判定(障害物にぶつかったら⇒行8へ、またスピードを出しすぎたら⇒行8へ)

### ⑦ ゴール

●ゴールの判定(距離が3000m

に達したならば、勝敗の判定)●メッセージ表示●効果音●ウェイト●勝ったならばレベルアップ●行2へ戻ってリプレイ(距離が3000mに達してないならば⇒行3へ)

### ⑧ 失敗したとき

●自分が赤くなる●スピードを減算●効果音●行3へ  
(イシバシ)



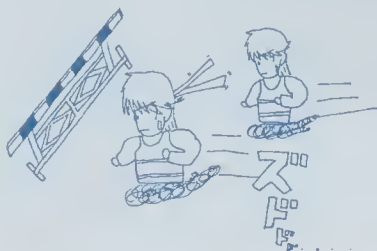
3000M .FD6

```
1 SCREEN1,3,0:KEYOFF:SPRITE$(0)="P-Ma$mm
タフあう6しb":SPRITE$(2)="ZZよo,お68かーφZ:い"
:SPRITE$(1)="たくとC7E@BBBツイハ7いE":COLOR 15,
1,1:WIDTH32:ES=CHR$(27)+"Y"
2 CLS:VPOKE&H2005,(L+2+(L>8))*16+(L+2+(L
>8)):XT=50-L*15*(L<10):PRINTE$"#+LEVEL"
:L:Y=0:P=0:XX=0:X2=0:X0=XT-50:D=0:PRINTE
$"#2 "+STRING$(64,"/")
3 IFY=0THENSOUND7,7:SOUND6,0:SOUND8,15:S
OUND8,0:IFSTICK(0)THENP=8
4 IFY<>0ORP>0THENY=Y+P:P=P-1
5 XX=-STRIG(0)*1-1/2+XX-(XX<0):X1=XX-6:X
T=XT-X1:X2=X2-XX-1:X0=X0-X1:IFX2<0THENX2
=252ELSEIFX2>252THENX2=0
6 D=D+XX*2+2:PRINTE$"+きょり":D:F=2-F:PUTS
PRITE0,(50,123-Y),10-B,F:PUTSPRITE2,(XT,
113),14,F:PUTSPRITE1,(X2,127),15:IFX2<65
ANDX2>45ANDY<30THEN8ELSEIFXX>11THEN8
7 B=0:IFD>3000THENA=-(X0<0):PRINTE$"#+"M
ID$("まけちゃったぁ!わーいかった!!",A*8+1,8):BEEP:PLA
Y"V15L3206CDECFG":FORI=0T0999:NEXT:IFATH
ENL=L+1:GOTO2ELSE2ELSE3
8 B=4:XX=-1/2:PLAY"L64V15C":GOTO3
```

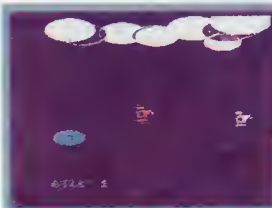
### プログラマからひとこと

## 僕は陸上部

2度目の採用ありがとうございます。2月号でボツたものにちょっと手を加えただけで採用されたのでとてもうれしいです。僕は陸上部で、この3000m障害という種目をやっているの、Mファンに載せたくなくて、改良してしつこく送りました。そろそろ3年生になるし、ネタもつきたので、載るのもこれで最後かもしれない。ところで、このゲームを送る少し前に中間テストを捨てて作って送った、これよりおもしろいと思う、1行プログラムを含む日本のゲームはどうなったのだろう。ディスクを包まずに送ったので壊れたのだろうか。それはともかく、前採用された時いただいた謝礼金はさんざん陸上部のみんなにおごらされたが、今度もおごるつもりだから待っててね!イラストは弟の三木力君に、僕の走る姿を想像して描いてもらいました。三木一 熊本・17歳







# CHASE! コプ太くん

MSX2+以降 by Nu~

▶遊び方は38ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

A、B……敵の座標  
X、Y……コプ太の座標

### グラフィック座標

C、D……雲の表示座標  
M、N……緑雲の出現位置  
S……緑雲の元絵のY座標(クリア判定にも使用)

### その他の変数

A\$……爆発のスプライトパターン定義用/スプライトの色パターン定義用  
F……緑雲フラグ⇒0=緑雲消去、1=緑雲表示  
I、J……ループ用

K……敵移動時の中心座標  
P……スプライトの表示パターン切り換え用カウンタ  
R……ラウンド数  
T……インターバル割りこみの割りこみ間隔の基本値  
V……敵のX座標増分  
W……コプ太のY座標増分

## プログラム解説

10 REM文  
20~70 初期設定  
20 画面モード、スプライトサイズ設定/整数型宣言/グラフィック画面への文字出力準備  
30 コプ太と敵の色のパレット切り換え  
40 ヘリコプターと爆発のスプライトパターン定義

50 コプ太と敵のスプライトの色パターン定義/スプライトの色パターンデータ  
60 アクティブページを1に切り換え/画面の色設定/画面消去  
70 1番から8番までの緑雲の作成

80 REM文  
90~130 ゲーム開始処理  
90 アクティブページを0にもどす/画面の色設定  
100 スクロール位置初期化/画面消去/雲を画面の上のほうに表示/ラウンド数更新・表示/スピード設定/ゲーム開始音  
110 座標、フラグ、カウンタなどの変数初期化/スプライト表示サブ(行190)呼び出し/スプライト衝突時の割りこみ先指定・許可  
120 ゲーム開始入力待ち  
130 インターバル割りこみ設定サブ(行240)呼び出し/敵の/コプ太の飛行音設定  
140 REM文  
150~170 ゲームメイン  
150 コプ太のY座標増分更新/敵のY座標更新/行190

呼び出し/コプ太が画面の上下端から出たか判定⇒出ていれば行250呼び出し  
160 コプ太が緑雲と重なったか判定⇒重なっていればキャッチ音/緑雲の元絵座標更新/緑雲更新サブ(行220)呼び出し  
170 出現、キャッチ音消去/コプ太のY座標増分による飛行音/行150へ飛ぶ

180 REM文  
190~210 スプライト表示/スクロールサブ  
190 コプ太のY座標更新/コプ太表示  
200 敵のX座標増分、X座標更新/敵表示/スプライトの表示パターン切り換え用カウンタ更新  
210 スクロール座標更新/ハードウェアスクロール/もとの処理にもどる  
220~230 緑雲更新サブ  
220 インターバル割りこみ禁止/敵移動時の中心座標設定/緑雲出現判定⇒①【出現なら】出現音/出現位置設定/緑雲フラグ設定 ②【消去なら】緑雲フラグ設定  
230 緑雲フラグにより表示または消去/クリア判定⇒クリアなら行100へもどる  
240 インターバル割りこみ先指定・許可/もとの処理へもどる  
250~260 リプレイ  
250 スプライト衝突、インターバル割りこみ禁止/効果音/コプ太墜落デモ  
260 コプ太爆発デモ/効果音/緑雲消去/行110へもどる

## プログラマからひとこと

## ぜんぶ失敗

先のアルベールビルオリピックを観て、いくつか作ってみました。題して「3回転半ジャンプ」大回転「スーパースピードスケート」、そして超大作「クロスカントリー」。全部失敗しました。トホホ……。それにしても不思議なのは、M・ジャクソンの「BLACK OF WHITE」だ。何度見てもわからない。髪がうすくなるから考えないようにしよう。イラストは、高校入試をCLEARした娘に描いてもらいました。 Nu~ 栃木・46歳(高校)



CHASE .FD6

```
10 '●●● CHASE! コプ太くん by NU~
20 SCREEN5,1:DEFINT A-Z:OPEN"GRP:"AS#1
30 FORI=0TO4:COLOR=(5+I,I+3,1,1):COLOR=(10+I,I+3,I+3,1):NEXT
40 SPRITES(0)="A!~すくろり":SPRITES(1)="B~くろり":FORI=0TO9:AS="":FORJ=0TO7:AS=AS+C
HR$(RND(1)*256):SPRITES(I+2)=AS:NEXTJ,I
50 FORI=0TO1:AS="":RESTORE:FORJ=0TO7:READA:AS=AS+CHR$(A+I*5):NEXT:COLORSPRITES(I)=AS:NEXT:DATA9,5,9,9,8,6,5,6
60 SETPAGE,1:COLOR1,2,1:CLS
70 LINE(0,0)-(64,144),4,BF:FORI=0TO7:CIRCLE(15,I*18+9),15,2,,,5:PAINTSTEP(-9,-3),2:PRINT#1,I+1:NEXT
80 '●●● STAGE
90 SETPAGE,0:COLOR15,4
100 SETSCROLL0,,1:CLS:FORI=0TO9:C=RND(1)*192+32:D=RND(1)*32:CIRCLE(C,D),32-D*2,,,5:PAINT(C,D):NEXT:R=R-(R<0):PSET(32,186):PRINT#1,"うんと~":R:T=336-R*20:BEEP
110 A=232:B=195:F=1:P=0:S=0:V=0:W=0:X=0:Y=B:GOSUB190:ONSPRITEGOSUB250:SPRITEON
```

```
120 IFSTRIG(0)=0THEN120
130 GOSUB240:K=124:SOUND7,46:SOUND8,15:SOUND9,16:SOUND12,0:SOUND13,14
140 '●●● LOOP
150 W=W+1+(STRIG(0))*2:B=B+(SGN(Y-B)):GOSUB190:IFY<0ORY>196THENGOSUB250
160 IFPOINT((X+128)AND255,Y+7)=2THENSOUND0,32:S=S+18:GOSUB220
170 SOUND0,0:SOUND11,64+W:GOTO150
180 '●●● SUB
190 Y=Y+W:PUTSPRITE0,(124,Y),,P
200 V=V+SGN(K-A):A=A+V*2:PUTSPRITE1,(AAND255,B),,P:P=1-P
210 X=(X-7-R)AND255:SETSCROLLX:RETURN
220 INTERVALOFF:K=RND(1)*60+90:IFFTHENSOUND0,255:M=X*.8:N=B*.6+48:F=0ELSEF=1
230 COPY(F*32,S)-STEP(31,17),1TO(M,N):IFS=144THENRETURN100
240 ONINTERVAL=T-S+RND(1)*20GOSUB220:INTERVALON:RETURN
250 SPRITEOFF:INTERVALOFF:BEEP:FORI=0TO1:GOSUB190:W=W+1:I=-(Y>195):NEXT
260 FORI=0TO9:PUTSPRITE0,(124,195),,I+2:GOSUB200:BEEP:NEXT:FORI=4BTO185:LINE(0,I)-(255,I),4:NEXT:RETURN110
```

## 補足

敵のX座標の処理には工夫があってもいい。この手のゲ



ームでは、敵の座標を自機に向かって調整する方法が多いが、このゲームでは、敵のX座標は自機の位置とは無関係に調整されている。具体的には、中心座標Kを乱数で設定し、その位置に向かって動くようにX座標が調整されているのだ。中心座標はインターバル割りこみのなかで、毎回設定されているので、緑雲が表示されたり、自然消滅したりするたびに敵の動きも変化するのだ。全体的にまとまっ

ていて、完成度も高く、解析も容易なので、プログラムを勉強する良い教材になるだろう。

## SETSCROLL命令

この作品の中心的な役割を果たしているSETSCROLL命令は、MSX2+以降の機種から使えるようになったハードウェアによるスクロール命令だ。書式は右図のとおりだが、注意してほしいのは、グラフィックモードでしか使えないことと、

グラフィック座標系がスクロールにともなうズレることだ。そのために、スプライトとグラフィックとの衝突判定をする

場合などは、行160のPOINT命令のなかのX座標のように、工夫する必要があるので注意しよう。(MORO)

## SET SCROLL x. y. m. j

【x……横方向のスクロール量】指定範囲は0~511で、256以降は次ページ指定の値による。横スクロールではスプライト座標系は変化しない。SCREEN6と7では2ドット単位でスクロールするので注意。  
【y……縦方向のスクロール量】指定範囲は0から255。縦スクロールはMSX2のハードウェアスクロールとおなじく、スプライト座標系もスク

ロールにともない変化する。  
【m……目隠し指定】0か1で指定。1のときは、画面左端を8(または16)ドットぶん周辺色で隠す。  
【j……次ページ指定】0か1で指定。指定が1でかつ表示ページが奇数なら2ページ連続で横スクロールする。また、そのときのxは、0~255は偶数ページ、256~511は奇数ページのスクロール量になる。

# TOWER OF CAN

タワー・オブ・カン

MSX MSX2/2+RAM8K by KPC

▶ 遊び方は36ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

V, W……缶の移動増分  
X, Y……缶の座標

### グラフィック座標

X(n)……積んである缶のX座標  
E(n)……傾斜を表すX座標  
F(n)……傾斜を表すY座標  
Z……傾斜を表す線の表示座標

## その他の変数

A……傾斜角  
A\$……倒れた時のメッセージ  
C……缶の数  
C(n)……缶の色  
I, J……ループ用  
K……傾斜  
L……缶の色  
S……スティック入力判定用

## プログラム解説

### ① 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●缶のスプライトパターン定義●配列宣言●ループ①開始、傾斜を表す座標設定、ループ①閉じ

### ② スタート

●ループ①開始、3つの缶の初期座標、色設定、ループ①閉じ  
●変数の初期化●行6へ

### ③ 初期設定

●缶の数増加●缶の座標設定●移動増分初期値

### ④ 缶の移動

●スティック入力●移動量計算●缶の座標計算●缶表示●缶に乗ったかの判定(乗ってないな

らば行4へ)

### ⑤ 倒れるかの判定

●倒れるかの判定(勢いがありすぎる場合、メッセージ表示用変数設定⇒行7へ)、(傾きすぎる場合、メッセージ表示用変数設定⇒行7へ)

### ⑥ 缶表示

●画面消去●缶のスクロールのための変数交換●ループ①開始、スクロール後の缶表示、ループ

①閉じ●缶の傾きを示す線表示●行3へ

### ⑦ 失敗

●ウェイト●スクリーンモード変更●ループ①開始、効果音、ループ②開始、ループ②閉じ、ループ①閉じ●缶の数表示●ループ③開始、リプレイ待ち、ループ③閉じ●スクリーンモード変更●行2へ

(イシバシ)

TOWERCAN.FD6

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN2,3:SPRITE$(0)=STRING$(15,255):DIME(40),F(40):FORI=20TO40:A=I*2.826/18:E(I)=COS(A):F(I)=SIN(A):NEXT
2 L=2:FORI=0TO2:X(I)=80:C(I)=RND(1)*14+2:NEXT:C=2:X=80:K=0:Z=160:GOTO6
3 C=C+1:X=X(0)+15:Y=5:V=0:W=0
4 S=STICK(0):V=V+(S=7)-(S=3):V=V*(X+V>X(0)-15)*(X+V<X(0)+15):W=W+STRIG(0)*2+1:X=X+V*A:Y=Y+W:A=-(Y>0):Y=Y+(A=0)*Y:L=RND(1)*14+2:PUTSPRITE0,(X,Y),L:IFY<58THEN4
5 A=X-X(0):IFABS(C*K*W)>95THENAS$="いきおいありすぎ"
6 C=50RABS(A)>8THENAS$="かたむきすぎ"
7 CLS:X(2)=X(1):X(1)=X(0):X(0)=X:C(2)=C(1):C(1)=C(0):C(0)=L:FORI=0TO2:PUTSPRITEI+1,(X(I),I*32+90),C(I),0:NEXT:LINE(Z,Z)-(Z+E(K+30)*C*2,Z+F(K+30)*C*2),10:GOTO3
8 FORI=0TO500:NEXT:SCREEN1:FORI=1TOC:SOUND6,31:SOUND7,0:SOUND8,16:SOUND12,15:SOUND13,1:A=RND(1)*50:FORJ=0TOA:NEXTJ,I:PRINTA$:PRINT"カンのかす"
9 C:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:SCREEN2:GOTO2
```

## プログラマからひとこと

## 欠陥品じゃない

このゲームをやっていない人、早くやりましょう。やった人、感想PLEASE。よかったら僕あてに感想書いたハガキ送ってくれ。無理か。★ところでMファン2月号の「くらやみの戦い」で僕はたしかに「プログラマよりひとこと」でもっと長く書いたはずだが……。なぜか短い。まっいーか。★Mファン4月号の「しんかんせんスナイパー」のKUWAさん。僕のF1-XDJは正常動作しますよ。欠陥品なんかじゃあ、ありません。★次に顔を出すのはいつになるかなあ。

KPC 福井・14歳







# はったおすぞ!!

MSX MSX2/2+RAM8K by Y&M-SOFT

▶遊び方は38ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X……手のX座標

### その他の変数

A\$……効果音用MML

C……生徒の状態⇒0=しゃがんでいる、1=立っている

D……生徒のしゃがんでいる時間用カウンタ

E\$……CHR\$(27)が入る⇒エスケープシーケンス用

H……手の状態⇒0=ふつうの状態、1=フェイント、2=はったおしたとき

I……ループ用

K……画面フラッシュ時のカラーコード指定用

S(n)……スコア⇒nが0なら生徒、1なら塾長

ST……トリガー入力用

## プログラム解説

### ① 初期設定

- 画面モード、スプライトサイズ設定●1行の表示文字数設定
- ファンクションキーの表示禁止●画面の色設定●スプライトパターン定義●生徒の状態設定
- エスケープシーケンス設定

### ② 勝負開始

- 時間待ち●効果音設定●手のX座標設定●タイトル、スコア表示●ゲーム終了判定⇒①[いま得点したほうのスコアが8であれば]行6へ飛ぶ ②[まだなら]PSGレジスタ設定/効果音

### ③ ゲームメイン

- 手のスプライト表示●はったおしたか判定⇒①[はったおしたなら]行5へ飛ぶ ②[まだな

ら]生徒のスプライト表示/トリガー入力受け付け/しゃがんでいる時間更新/生徒の状態更新/手の状態更新(ポート①のトリガー入力)/はったおすぞ判定⇒①[はったおすなら]行4(次行)へ飛ぶ ②[まだなら]行3へ飛ぶ(繰り返す)

### ④ はったおすぞ

- 手のアニメ用ループ開始●手のX座標計算●手の表示●アニメ用ループ終了●行3へ飛ぶ

### ⑤ スコア加算

- 生徒の状態によりスコア加算
- 手の状態初期化●当たったか判定⇒①[当たっていれば]効果音/生徒の状態設定(必要ない)/画面フラッシュ/行2へ飛ぶ ②[はずれなら]効果音/行2へ飛ぶ

### ⑥ 勝敗表示

- 効果音●メッセージ表示位置指定●勝敗判定⇒①[塾長が勝ったなら]メッセージ表示 ②[生徒が勝ったなら]メッセージ表示

### ⑦ リプレイ

- スティック入力待ち●もういちどRUNする

## 補足

投稿時のプログラムでは、行3のPUTSPRITE命令が適切な位置になかったために、きわどいタイミングになったとき、表示と結果が合わないことがあったので、修正しておいた。

原因は、入力で状態が変化したあとで、表示を更新せずに当たり判定などをしていたためだ。

プログラムを組むときは、処理の流れを意識して組むクセをつけてほしい。(MORO)

## プログラマからひとこと

## いよいよ全国へ進出

今回は2つも採用されてしまった。わがワイツーエムもいよいよ全国へ進出する。ところで今日、3月17日は中学校の卒業式だ。メンバーの村上と私、米田はN高専への入学が決定しているが、もう1人山本は公立高校なので、まだ決まっていないようだ。まあ、これが掲載されるときには、僕と村上はN高専にいて、ペンネームもYM-SOFTに変わり、そして除名となった山本よしひろ君をあざ笑っていることだろう、と、まあこういう設定として、山本君、その後、いかがお過ごしですか、もう連絡もいりません。

Y&M-SOFT 奈良・15歳



HATTAOS .FD6

```

1 SCREEN1,1:WIDTH20:KEYOFF:COLOR10,1,1:F
ORI=0TO34:VPOKE14340+I,VAL("&H"+MID$("18
FF3C66183C3C7EBD3C246660C0C0C0C0C0600070
E0F0E0F0E070007EF8FF8FF87E",I*2+1,2)):
NEXT:C=1:E$=CHR$(27)
2 FORI=0TO250:NEXT:A$="S8M5000L1688BBBD"
:X=110:PRINT$"Y!$くはったおすぞ!!":PRINT$"Y
#!しゅくちょう"S(1)": せいと"S(0):IFS(C)=8THEN6E
LSESOUND7,56:PLAY"O3"+A$,"O2"+A$,"O1"+A$
3 PUTSPRITE0,(X,80),6,H+2:IFH=2THEN5ELSE
ST=STRIG(0):D=-(D+(D<20)*ST)*ST:C=1-(D<2
0)*ST:PUTSPRITE1,(124,86),7,C:H=-(STRIG(
1))*2-(STRIG(3)):IFH=2THEN4ELSE3
4 FORI=0TO10:X=110+I:PUTSPRITE0,(X,80),6
,3:NEXTI:GOTO3
5 S(C)=S(C)+1:H=0:IFC=1THENSOUND7,0:SOUN
D8,16:SOUND13,0:SOUND0,250:SOUND1,120:SO
UND6,16:C=1:FORI=0TO14:K=15-I:COLOR,K,K:
NEXT:GOTO2ELSEPLAY"S12M40006C16E16D","S1
203C16E16D":GOTO2
6 SOUND7,8:PLAY"V1305L4G.F8EDC2":PRINT$
"Y0!":IFS(1)>S(0)THENPRINT"しゅくちょうは、やっ
ぱりつよい"ELSEPRINT"しゅくちょうのしなは、おわた
7 FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN

```



# 砕!! さい

MSX 2/2+VRAM64K by Y2M-SOFT

▶遊び方は38ページ

## 変数の意味

### スプライト関係

Y.....手のY座標

### その他の変数

A.....プログラム短縮用

B.....ボーナス

D.....呼吸の状態

F.....呼吸の変化フラグ

H.....ハイスコア

I.....ループ用変数

K.....集中力

N.....トライ回数

P.....手のもつ位置エネルギー

S.....トータルスコア

S(n).....各トリスコア

## プログラム解説

### 10 初期設定

画面モード設定/変数型宣言/  
スプライト定義/グラフィック  
画面オープン

### 20 人のグラフィック作成

グラフィック画面のページ切り

替え/画面クリア/人のグラフィック作成/変数初期化

### 30 メイン画面の作成

ページ切り換え/画面クリア/  
瓦を表示/各トリスコアを表示/  
呼吸の変化、集中力を表示  
する円を作成/4回トライ後行  
90へ

### 40 ハイスコア

ハイスコア表示

### 50 集中力の設定

集中力の決定/スティック入力/  
変数設定/BEEP音

### 60 呼吸の変化

呼吸の変化フラグ、状態の計算、  
表示/手のY座標計算、表示

### 70 手の移動計算

スペースキーが押されている場  
合→手の位置エネルギー(P)増  
加(Pの値が13以上ならP=4  
として行80へ、13以下なら行60  
へ)/スペースキーが押されて  
いない⇒Pの値が0でなければ

行80へ、0なら行60へ

### 80 瓦割り

手の表示/行110へ/割った枚  
数計算/割れ目を表示/P=0  
/スコア表示/ウェイト/BEE  
P音/スプライト消去/ボー  
ナス計算/トライ数+1/行30  
へ

### 90 プレイ終了

トータルスコア計算/各トライ

スコア初期化/ボーナスポイン  
ト表示/トータルスコア表示/  
ハイスコア表示/変数初期化

### 100 リプレイ

つなぎのメロディ/トリガー入  
力待ち/行30へ(リプレイ)

### 110 サブルーチン

瓦を割るときの効果音/「さ  
い/」を左上の枠内に表示/  
メインルーチンに戻る(がまこ)

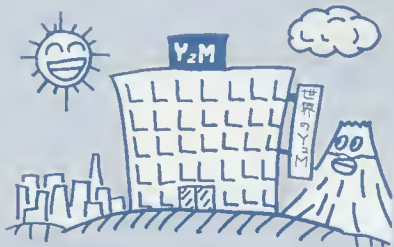
SAI .FD6

```
10 COLOR1,15,6:SCREEN5,1:DEFINT A-Z:FOR I=
0 TO 7:VPOKE 30720+I,VAL("&H"+MID$( "0C3C707
C707C703C",I*2+1,2)):NEXT:OPEN"GRP:"AS 1
20 SETPAGE 0,1:CLS:CIRCLE(100,100),18,1,,
,1.11:DRAW"BM85,119G5D40F5R30E5U40H5L30"
:PAINT(100,100),9,1:PAINT(100,120),15,1:
LINE(80,80)-(120,95),7,BF,AND:DRAW"BM90,
100R4BM+12,0R4":PAINT(0,0),7,1:N=1:A=180
30 SETPAGE 0,0:CLS:PAINT(0,0),7,1:FOR I=1 T
O 4:PRESET(A,30+I*20):PRINT#1,USING" T # #
#" ;I;S(I):NEXT:LINE(80,120)-(176,200),14
,BF:FOR I=0 TO 20:LINE(80,120+I*4)-(176,120
+I*4),1:NEXT:FOR I=0 TO 1:CIRCLE(50,30+I*50
),30,1,,.3:PAINT(50,30+I*50),15,1:NEXT:
IF N=5 THEN 90
40 PRESET(A,20):PRINT#1,USING" HI ##" ;H
50 FOR I=0 TO 1:K=RND(1)*10:PRESET(38,77):P
RINT#1,K:I=STICK(0):NEXT:D=0:F=-1:BEEP
60 COPY(80,70)-(120,150),1 TO (134,40-D*3
),0:FOR I=0 TO K*50:NEXT:F=F+(D=10)*2-(D=0)*
2:D=D+F:Y=104-P*6:PUTSPRITE 0,(120,Y),9,0
:PRESET(34,27):IFSGN(F)=1 THEN PRINT#1,"す
う" ELSE PRINT#1,"はあ"
70 IFSTRIG(0) THEN P=P+1:IF P>12 THEN P=4:GOT
O 80 ELSE 60 ELSE IF P>0 THEN 80 ELSE 60
80 PUTSPRITE 0,(120,104):GOSUB 110:S(N)=P*
D/6:LINE(128,121)-(128,120+S(N)*4),1:P=0
:PRESET(A,30+N*20):PRINT#1,USING" T # # #"
;N;S(N):FOR I=0 TO 4000:NEXT:BEEP:PUTSPRITE
0,(0,216):B=B-(S(N)=20)*5:N=N+1:GOTO 30
90 FOR I=1 TO 4:S=S+S(I):S(I)=0:NEXT:S=S+B:
PRESET(A,150):PRINT#1,USING" BONUS ##" ;B:
PRESET(A,160):PRINT#1,USING" TOTAL ##" ;S:
H=H+(H-S)*(H<S):S=0:B=0:N=1
100 PLAY" T220S8M1000004L8CEGB4A1FFFGEEED
C2":FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO 30
110 SOUND 7,7:SOUND 13,1:SOUND 0,200:SOUND 2
,90:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 11,71:SOUND
12,50:PRESET(34,27):PRINT#1,"さい!":RETURN
```

プログラマから  
ひとこと

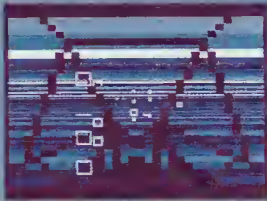
## こりゃどうも

こりゃどうも。Y2Mの米田です。これが載るころは私も高校生だがじつは  
今日が中学の卒業式だったりする。思えば、3年間のいろいろあった。村上  
君との出会い、夢中になったバスケットボール、女の子も好きになったが  
しょせんかなわぬ恋物語だった(じつはいちばん悔いが残っていたりする)。  
卒業はとても悲しいものだが、みなそれぞれの道を進んで行くわけで、私  
も私の道を歩こうと思う。村上ともまた高校で一緒、バスケだってまたで  
きるさ。とゆうわけで、これから Y2M-SOFT はがんばります。最後  
に、恩師である岡本昇作先生、安村バタ夫先生、ありがとうございます。  
Y2M-SOFT 奈良・15歳



当選者 ●4月号ソフトプレゼント当選者 ⑤「秘密の花園」=〈千葉県〉三浦洋志〈長野県〉水澤和弘〈大阪府〉小島聡 ⑥「スーパープロコレ①」=〈福島県〉鈴木正  
訓〈千葉県〉山口義雄〈兵庫県〉小倉正英 ⑦「スーパープロコレ②」=〈福岡県〉石川昌弘〈大阪府〉鴨尾篤彦〈広島県〉福島崇志





# The way to Return

ザ・ウェイトゥー・リターン

MSX MSX2/2+RAM32K by いんふるえんざ

▶遊び方は37ページ

## 変数の意味

A、A\$、AD、B、B\$……

一時変数

S……スティック入力値

T……トリガー入力値

## スプライト面番号

0~31: 柱

## スプライトパターン番号

1~31: 柱(パターン番号が大きいほど近い=大きい)

## プログラム解説

10~180 プログラム初期化

10 文字領域・マシン語領域の確保/画面初期化/整数型宣言/ビープ

20~50 タイトル表示/効果音

60 USR関数定義

70~80 マシン語書き込み

90~110 データ書き込み

120 ストップキー割り込みの定義・許可

130 効果音

140 画面再初期化/パレット設定

150 スプライトジェネレータテーブル設定

160~170 スペシャルフォントの作成⇒パターンジェネレータテーブル2のコード9

~24に縦長太文字を定義している。行160の2つ目のLINE文について——標準フォントは最下ラインを使用していないため、PRINT#文で表示しただけでは、各フォントの最下ラインのカラーテーブルが設定されず、パターンジェネレータテーブルに縦長フォントを設定しても、最下ラインが表示されない。そこで、LINE文で線を引いて強制的にカラーテーブルを設定さ

せている

180 スプライトカラーの設定/画面クリア/パレット設定

190 ゲーム初期化2/ゲームメイン

200 ゲームオーバー時のデモ

210~250 ゲーム初期化1

210~220 スコアの表示⇒行210で、スコアが1000未満のときはB\$にスペースが含まれるが、行220で1文字ずつVAL("B\$H"+……)をとっている

ので、スペースも0になる

230 トリガー待ちとスティック番号判定

240 スティック入力/スティック番号書き込み

250 スティック入力値⇒移動方向変換テーブルの作成

260 ストップキー割り込み処理ルーチン

270~360 データ

270~360 マシン語プログラム

370 コクビット表示用データ(行90で読み込み)

380 パレットデータ

## マシン語解説

※アドレスは16進表記

C000~C014

VDPポートアドレスの書き換え(USR0)

C015~C064

256パターンの背景をVRAM&H10000から書き込む

C065~C098

画面クリア=パターンネームテーブルをコクビット表示位置は8に、その他はY座標(テキスト座標)AND7にする(USR1)

C099~C0D8

ワーク初期化(USR2)

C0D9~C0FF

自機X座標更新

## プログラマからひとこと

## 覚えてますか?

2度目の採用ありがとうございます。覚えてますか? 4年前「THE WAY」を作ったVZです。ペンネームは昨年あるサークル(91年7月号参照)に入ったときに変えました。ブッシュさんとは関係ありません。さて、ゲームの内容についてですが、相変わらず、すごいだけで中身の無いゲームです。でも、マシン語を使ったり、3Dの式をみずから編み出したりして気合だけは入っていると思います。Mファンには詳しい解説がかならず付いているから改造して遊んでください。MマガではなくMファンに投稿した理由はここにあるんです。僕になにかいいたい人は、リンクスのID 6866149まで。SL788とSM68BAにもいます。最後にまた内容について。ゲーム中ずっと画面に出ている黒いものは操縦席です。クモの巣ではありません。もちろん、アリンコの頭でもありません。それから柱が操縦席の手前に見えますが、気にしないでください。

F.F.シリーズはいい!!  
(MSX版はのぞく)



全然にないね……

いんふるえんざ 神奈川・19歳

C100~C132

自機の座標更新

C133~C22C

柱の移動

C22D~C231

ゲームオーバー判定

C232~C268

背景の書き換え(コード0~3 Fのカラーテーブルの書き換えによる)

C269~C27D

スプライトの表示(スプライトアトリビュートテーブルの書き換え)

C27E~C291

HL←DE×A、IY←BC×Aを計算するサブ

C292~C2AC

速度計算時に使うサブ

C2AD~C2C4

VRAMアドレス設定サブ=b16←CY、b15←b8←A7~A0、b7←b0←0

※bn: VRAMアドレスのビットn、CY: キャリーフラグ、An: Aレジスタのビットn

C800~C81F

引数の文字列を16進数とみなして、C820~C821が指すアドレス以降に格納する(USR3)

## ワークエリア

C2C5

スプライト循環用カウンタ

C2C6

衝突フラグ(ゲームオーバーフラグ)

C2C7~C2C8

スコア

C2C9~C2CA

自機X座標

C2CB~C2CC

自機Y座標

C2CD

自機速度Y成分

C2CE

自機速度X成分

C2CF~C2E0

スティック入力値⇒移動方向変換テーブル(0: 右または下、16: 不動、32: 左または上)

C2E1~C364

柱のデータテーブル(4バイト×33——最後の1つはエンドマーク)

+0: 自機との距離

+1: Y座標

+2: X座標

+3: エンドマーク識別用

C365~C3E4

スプライトアトリビュートテーブル書き込みバッファ



C3E5~C4A4

背景カラーテーブル書き込みバ  
ッファ

C820~C821

データ書き込みアドレス(US  
R3の引数の1つ)  
C000~CC2F  
コクピット表示用データ

CD00~CDFF

乱数

CE00~CE7F

奥行きに対する単位の大きさ

CF00~CF3F

背景のカラーコード

(ANTARES)

W-RETURN.FD6

```
10 CLEAR300,&HC000:SCREEN0,,0:COLOR15,0,
0:KEYOFF:WIDTH40:DEFINTA-Z:8EEP
20 LOCATE11,8:PRINT"The way to Return"
30 LOCATE14,11:PRINT"Wait! 60sec."
40 LOCATE10,14:PRINT"Created by Influenz
a":OPEN"GRP:"AS1:T=STRIG(0):PLAY"T2SSL80
6V13C05AFGR,"T255L804V12CFADR"
50 IPLAY(0)THENS0ELSE SOUND7,156:SOUND6,
25:SOUND10,16:SOUND11,100:SOUND12,15:50U
ND13,0:FORA=0TOS00:NEXT:STOPN
15:SOUND13,8
60 DEFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HC005:DEFUSR2=
&HC099:DEFUSR3=&HC000
70 IFTHEN130 ELSE FORA=0T033:POKE&HC000
+A,VAL("&H"+MIDS("E4623523562A20C81A13
D630FE0A38020607D6FCB4028012310ED2220C8
C900C0",A*2+1,2)):NEXT
80 FORA=0T079:READAS:AS=USR3(AS):NEXT
90 READAS:POKE&HC020,0:POKE&HC821,&HCC:A
S=USR3(AS):A=USR0(0)
100 FORA=0T0255:POKE&HCD00+A,RND(1)*256:
NEXT:FORA=0T0135:POKE&HCE00+A-8,2048*A-1
:NEXT:AS="234565F3":8X="787A8A9B"
110 FORA=0T079:POKE&HCF00+A,VAL("&H"+MID
S(AS+AS+85+85,A*2+1,1)):NEXT
120 ONSTOPG05UB260:STOPN
130 SOUND4,120:SOUNDS:0:SOUND7,184
140 SCREEN4,3:RESTORE380:FORA=0T015:READ
8:COLOR=(A,8*100,8*100MOD10,8MOD10):NEXT
150 AD=&H5820:FORA=0T015:LINE(7-A*2,7-A*
2)-STEP(A,A),1,B:FORB=0T031:VPOKEAD,VPEE
K(8MOD0+(8*8MOD2)*256+(8416)*8):AD=AD+1:
NEXT:CLS:NEXT:SPRITES(0)="
```

```
160 LINE(72,67)-(199,67),13:LINE(72,71)-
(199,71),15:FORA=72T073:DRAW"BM=A:164":P
RINT#1,"0123456789SCORE=":NEXT
170 FORA=0T015:FORB=0T01-(A=11):AD=&H84F
+A*8-8:VPOKEAD,VPEEK(AD-1):NEXT:NEXT
180 FORA=0T031:COLORSPRITE(A)=12:NEXT:A=
USR1(0):COLOR=(15,7,7,7):GOTO210
190 A=USR1(0):SOUND7,152:SOUND10,14:SOUN
D4,0:SOUND5,2:FORA=0T0319:SOUND6,A*10:NE
XT:A=USR2(0)
200 FORA=0T0100:SOUND10,15-A*10+AMOD5:CO
LOR,,12+AMOD4:NEXT:COLOR,,0
210 BS="FF"+RIGHTS("0000"+STRS(PEEK(&HC2C
7)+PEEK(&HC2C8)*256),5)+F"
220 VPOKE&H1E00,216:AS="FFFFFFF":FORA=0
T047:VPOKE&H190C+(A*8)*32+AMOD8,VAL("&H"
+MIDS(AS+"FAB0CEFF"+AS+BS+AS+AS,A+1,1))+
9:NEXT:8EEP
230 A=(A+1)MOD3:IFSTRIG(A)=0THEN230
240 S=STICK(A):8=(S>3ANDS<7)*2+1:POKE&HC
0DA,A:8EEP
250 FORA=0T08:POKE&HC2CF+A*2,(1-(A>5))+A
>1ANDAS)))*16:POKE&HC2D0+A*2,16-((A=80RA
=10RA=2)-(A>3ANDAS<7))*16+8:NEXT:GOTO190
260 STOPOFF:SCREEN0:BEEP:PRINT"***ス***ス***
~RUN***、ウィックスター!!":CHR$(13):END
270 DATA 2A060070324AC27C32SDC83285C0326
0C23C32AFCC28E00791E40S137CDADC24A06C1697
8D661D230C079ED446F3E60993C260029229C55
F1600EBCDE631C170843E40CA5CC011
280 DATA F40187EDS2D25C07D60F6F78FE607
DDASCC0C620D39810C20CC217C0C9210018C0710
1444D2100CCSS623525E23E5EB0627929D80C03
E08C81AC818D39878FE11C28DC0E810
```

```
290 DATA EAE1C10C79E074F10D8C921000022C
7C2260022C9C222C0C221E88822C0C2AF32C6C20
E21160021E1C272237AC600571EE079FEAD2CC
0E002835FC8C30603732318FC0DC2B8
300 DATA C02B3600E00C0D500E05B0C28721C
FC24F060009462347EAB0C60C092C2677881C86
1C092C26F22C0C2ED48C8C2526005429292989D
A1CC17C060467DA1CC122C0C2C324C1
310 DATA 3ACDC2ED432C0C22AC9C2EB2929291
97CD6046722C9C221C5C234D021E1C221ESC3D07
E03B7CA2D0C2E50F0A59C1D07E21D07701D07E2D0
D7702C37AC10FD272C13ACSC2E603D0
320 DATA 7E02C26AC1D660C618D07702C37AC1D
D7E01C640D07701D03500D7E00E63F16CSEFFE3
FC2BDC13ACCC22FC60047D09601C61CFE44D2ADC
13ACAC2D09602C614FE2AD2ADC13E01
330 DATA 32C6C2D070012AC7C22322C7C226C07
EDD7702D07E010600C6004F1A57E6FC2ACC2600
9477D25C0A7C1C8C02F5FD04E023ACAC291C87FC
AE7C1C8C827874F780B7A210000F0D21
340 DATA 00C0DAD23AC5C2E60F4F21E43C16CF0
6C0D89815F1A237710F71140183E03087AC6085
7CDAD20E980640E080803D20E513E1E1E40B7C
DADC2216C3A06080E083F8C3D9C007
350 DATA C81FD287C219FD09C823C812C821C81
0C37EC2CA9CC2FE90DA9EC2D618D0610F1E18D2ASC
23E18FE09DAACC23EE8C9470E9917171E607ED7
93E8ED79AFED797E63F583ED79C900
370 DATA 08000400020001FF010002000280024
004004200420010001000001000100C103C20C
D231D2C143035C87704D78387
380 DATA 000,000,022,033,044,055,066,020
,030,040,050,080,775,000,600,000
```

## キュウリだ!!

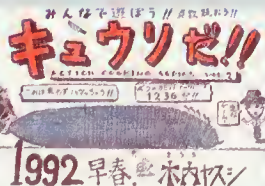
MSX2/2+ VRAM128K by 木内ヤスシ

遊び方は39ページ

プログラマから  
ひとこと

### 雑誌パワー

雪の街を一人走る とある雑誌の発売日  
右手に傘 脇に本を抱いて  
全速力で ベダルを漕ぐ  
前から バスがやってくる  
バスにかすりよろめく よろめきながら思う  
ここで倒れてしまっても 雪が埋めてくれるから  
雪の街を一人走る  
傘の無い女の人がうつむきながら歩いてくる  
コンビニの安物ビニール傘を それを捨ててすれちかう  
一人傘の無い人は 傘を拾い追ってくる  
ベダルは更に 更に速く回転する  
前タイヤは 雪に飲まれる……  
真っ白で とても静かな雪の中——  
付録ディスクは 壊れてはいなかったが  
僕が壊れた  
とある雑誌の発売日のお話です  
木内ヤスシ 長野・17歳



1992 早春 木内ヤスシ

### 変数の意味

A、B……汎用  
C……得点計算用  
H……トータルトップポイント  
H(L)……各レベルトップポ  
イント  
I、J、K……ループ用  
K(L)……各レベルトップポ  
イント更新フラグ  
L……レベル  
M、N、MS……文字表示用  
S……ポイント  
S(L)……各レベルポイント  
U……師範代フラグ  
X……包丁のX座標

### プログラム解説

10 初期設定のサブルーチンを  
コール  
20 トップポイント設定  
30~60 タイトル画面  
30 ビープ/画面クリア/効

果音/横向きのキュウリを表  
示

40 縦向きのキュウリと包丁  
を表示/タイトル、クレジ  
ット表示

50 スペースキーが押される  
までパレット切り替えによる  
文字背景色点滅/師範代モ  
ード判定

60 効果音/変数設定/RE  
AD文で読みこむデータの先  
頭を初期化

70~110 ゲームスタート

70 画面クリア/ゲームで使  
うキュウリのグラフィックの  
バックアップをとる/レベル  
表示/デモアニメーションの  
サブルーチンコール

80~100 ゲーム画面作成

110 包丁を切りはじめの位  
置(キュウリの右端)に移動

120~130 メインルーチン

120 レベル1つ分のキュウ



当選者  
発表

●4月号創刊5周年記念大プレゼント大会当選者 ⑤「ファンタムライブラリー②」=〈北海道〉末久智一〈青森県〉小笠原俊幸〈岩手県〉内藤章〈神奈川県〉菅野洋志郎〈長野県〉中沢一夫〈広島県〉北尾幸義〈福岡県〉内村敬平・滋賀治 ⑥「ファンタムライブラリー③」=〈宮城県〉奥山真紀〈福島県〉大越威春〈千葉県〉奈良芳幸・森知和〈神奈川県〉蒲井信之〈長野県〉大澤修一〈愛知県〉大槻哲郎〈滋賀県〉角間靖彦〈大阪府〉信田達由〈愛媛県〉近藤雅夫



リを切るループ開始/師範代  
モードでないならトリガー  
入力時の割り込みON/師範  
代モードならびつたりの大  
きさでキュウリを切る判定、  
切るときは行310へ飛び  
130 包丁表示/ウェイト/  
レベル1つ分のキュウリを切  
るループ終了/“へた”を落と  
す/トリガー入力時の割り込  
みOFF

140 レベル終了デモ(効果音/  
包丁移動)

150~220 ポイント計算

150 課題の個数分のキュウ  
リの座標計算(行160で使用)  
160 ポイントに加算されな  
い部分を、まな板の下に消去  
170~210 ポイント加算、表  
示/効果音  
220 ウェイト/レベルが5

ではないなら行70へ飛び

230~300 ゲームエンド

230 効果音/レベル別得点  
ウィンドウ表示

240~250 レベル別得点表示  
/トータル得点ウィンドウ表  
示

260 トータル得点表示

270~290 ハイスコアを更新  
したときのデモ

300 リプレイ処理(トリガー  
入力または一定時間がたつた  
なら行30へ飛び

310~320 キュウリを切るデモ  
のサブルーチン

310 トリガー入力時の割り  
込みOFF/効果音/包丁を  
おろすアニメ

320 ページ1に切ったキュ  
ウリを描いて、その一部をペ  
ージ0にコピー/元の処理へ

戻る

330~420 初期化設定ルーチン

330 画面色設定/画面モー  
ド設定/グラフィック画面へ  
の文字出力準備/変数型宣言  
/トリガー入力時割り込みの  
飛び先指定(行310)/カラー  
パレット設定

340~370 キュウリをページ  
1に描く

380~420 包丁をページ2、  
3に描く/もとの処理に戻る

430~440 ラウンド開始時のア  
ニメーションデモサブルーチン

450 メッセージ表示サブルー  
チン(太文字&影の効果付き)

460 効果音サブルーチン

470 REM文

補足

このゲームでは、キュウリ・

包丁のアニメーションをすべて  
COPY文で実現しています。  
そのときに使うグラフィックは  
初期化時に描いています。

初期設定のときにどのように  
グラフィックを作成しているの  
か気になる人は行330~行420に  
ある

SETPAGE, n  
(nは0~3の整数)

という部分をぜんぶ

SETPAGE n, n  
というふうに変えてみよう。

隠されていた画面が表示され、  
どのようにSCREEN5のペ  
ージを使っているかがよくわか  
るよ。百読は一見にしかず。  
やってみよう。

(Orc)

KYURI .F06

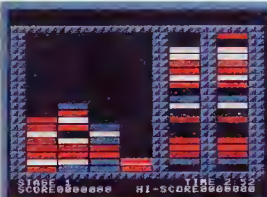
```
10 GOSUB330: 'キ ュ ウ リ な !! ~
20 FORL=0TO4:H(L)=200:NEXT:H=1000
30 BEEP:CLS:PLAY"SM300004L16CBEDE8FEFGA
B05C2":V130316CBEDEBFEFGAB04C4":V1206
16CBEDEFGAGAB07C2":FORI=0TO6:COPY(63,1
20)-(255,149),1TO(RND(1)*64,I*32):NEXT
40 FORI=0TO7:COPY(0,0)-(29,192),1TO(I*32
,RND(1)*20),1TPSET:NEXT:COPY(0,0)-(199,3
B),3TO(25,64),1TPSET:M=0:N=M:MS="キ ュ
リ な!!":GOSUB450:COLOR,1:PSET(68,120):PR
INT#1:" HIT SPACE KEY "M=20:N=152:MS="A
CTION COOKING SERIES vol.2":GOSUB450
50 A=(A+1)MOD8:COLOR(1,A,U*3,U*(U*8)):U
=STICK(0):IFSTRIG(0)=0THEN50
60 COLOR=(1,0,0):LINE(68,120)-(187,127
),0,8F:A=1:8=20:GOSUB460:L=0:S=0:RESTORE
70 CLS:COPY(68,120)-(255,147),1TO(68,150
),1:M=96:N=M:MS="LEVEL"+STR$(L+1):GOSUB4
50:FORI=0TO2000:NEXT:GOSUB430
80 LINE(9,7)-(246,191),15,8:LINE(10,119)
-(245,122),9,8F:LINE(10,123)-(245,140),1
0,8F:FORI=0TO4:STEP2:LINE(11+I,142+I)-(2
44-I,189-I),15-I*3,8F:NEXT
90 M=100:N=128:MS="LEVEL"+STR$(L+1):GOSU
B450:READA:M=72:N=28:MS="PARTS "x+STR
$(A):GOSUB450:B=160/A:COPY(100,150)-STEP
(B-1,29),1TO(128-B*2,12):M=64:N=154:IFUT
HENPRINT#1:"&A&&U":DATAB,10,16,32,40
100 MS="TOP POINT":GOSUB450:M=96:N=170:M
S="POINT":GOSUB450:COLOR=(0,0,0):PRESE
T(168,154):PRINT#1,USING"###":H(L)
110 SOUND1,1:FORX=125TO204:SOUND0,255:SO
UND0,15:SOUND0,255-X:COPY(0,168)-(9,199)
,3TO(X,50):NEXT:SOUND0,0:GOSUB310:COPY(2
41,120)-(255,144),1TO(211,94)
120 FORX=204TO46:STEP-1:IFU=0THENSTRIG(0)
ONELSELF(205-X)MOD(160/A)=0THENGOSUB310
130 COPY(0,168)-(10,199),3TO(X,50):FORJ=
0TO30:NEXT:NEXT:GOSUB310:STRIG(0)OFF
140 COPY(0,168)-(10,199),3TO(X,50):SOUND
7,56:PLAY"SM200005L16CDE.FGBABBB06C":
S06L16CDE.FGB88,88B07CR1605C":FORI=0TO35
:COPY(0,168)-(9,200),3TO(45-I,50-I):NEXT
150 B=0:FORI=209TO51:STEP-1:B=8:(POINT(I
,99)=1):IFB=ATHENNEXT
160 FORJ=90TO118:COPY(241,116)-(255,234-
J),1TO(211,J):COPY(68,149)-(29+1,267-J),
1TO(30,J):NEXT
170 B=160/A:C=1(K(L)=15:S(L)=0:BEEP:FORJ
=209TO48:STEP-1:IFPOINT(J,99)=1THEN220
180 LINE(48,41)-(228,89),0,8F:LINE(128-B
*2,41)-(J+1,89),15:LINE:STEP(B-2,0):LINE
-(127+B*2,41),15:LINE(128-B*2,41),15
190 SOUND7,7:IFC>BTHEN210ELSEIFC<BTHENC
OLOR=(0,4,7):S(L)=S(L)+C*3:SOUND0,10ELS
ECOLOR=(0,7,7,0):S(L)=S(L)+C:SOUND0,20
200 SOUNDB,16:SOUND12,18:SOUND13,1
```

```
210 C=0:COLOR=(0,0,0):PRESET(168,170):
PRINT#1,USING"###":S(L):IFU=0ANDS(L)>H(L)
)THENK(L)=9:H(L)=S(L):PRESET(168,154):PR
INT#1,USING"###":H(L)
220 C=C+1:NEXT:S=S+S(L):FORI=0TO2000:NEX
T:L=L+1:IFL=5THEN70
230 BEEP:PLAY"V15L3203BAGFER16DR16CDEDCR
1604C16":V15L3206BAGFER16DR16CDEDCR1607
C16":FORI=0TO70:LINE(0,1)-(255,1*2),5:LI
NE(0,211-I*2)-(255,211-I),3:NEXT:LINE(45
,53)-(210,150),0,8F:FORI=0TO10:LINE(40+I
,48+I)-(215-I,155-I),15-ABS(I-5),8:NEXT
240 M=56:N=64:MS="RESULT":GOSUB450:LINE(59,75)
-(194,84),4,8F:M=60:N=76:MS="LEVEL TOP-P
POINT":GOSUB450:M=68:FORI=0TO4:N=8+L*12:M
=STR$(L+1)+":GOSUB450:A=2:B=16:GOSUB460:PLAY"C32"
250 FORI=0TO1:COLOR(L):PRESET(108+I,N),
1TPSET:PRINT#1,USING"###" H(L):S(L):S
(L):NEXT:NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:
B=30:GOSUB460:FORI=0TO6:LINE(44+I,75+I)
-(210-I,150-I),10+I)MOD16,8F:NEXT
260 M=64:N=96:MS="TOTAL SCORE":GOSUB450:
PRESET(168,N):PRINT#1,USING"###":S:N=12
0:MS="TOTAL TOP-P":GOSUB450:PRESET(168,N
):PRINT#1,USING"###":H:FORI=0TO500:NEXT
:IFUORS<HTHEN300
270 H=S:M=56:N=108:MS="YOU get TOP POINT
!":FORI=0TO4:PLAY"SM900005L32CDEDE",V1
307L32CECEC":GOSUB450:LINE(56,108)-(196
,117),0,8F:NEXT:FORI=0TO1000:NEXT
280 SOUND1,1:SOUND3,1:FORI=0TO12:A=255-I
*21:SOUNDB,A:SOUNDB,4:A=3:SOUNDB,15:SOUNDB
,14:PRESET(168,96+I*2):PRINT#1,USING"###
":S:NEXT:SOUNDB,0:SOUNDB,9:FORI=96TO119
:LINE(160,I)-(191,I),0,8F:NEXT
290 SOUND7,7:SOUNDB,16:FORI=0TO31:SOUNDB
,1:SOUND12,32:SOUNDB,1:COLOR=(0,4,4,7):
COLOR=(0,0,0,0):NEXT
300 IFINKEYS<>" THEN300ELSEFORI=0TO2000:
IFINKEYS=" THENNEXT:GOTO30ELSE30
310 STRIG(0)OFF:SOUND7,7:SOUNDB,16:SOUNDB
9,15:SOUND12,16:SOUNDB,1:FORI=0TO7:SOUN
D6,I=2:NEXT:FORI=50TO78:STEP10:COPY(0,168
,I)-(9,199),3TO(X,I),1TPSET:LINE(X,I-9)-(X
+7,I+1),0,8F:NEXT:SOUNDB,0
320 SETPAGE,1:LINE(X+35,150)-STEP(0,27),
1:SETPAGE,0:COPY(X+33,150)-(X+37,177),1T
O(X+3,90):X=X-1:RETURN
330 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1:D
EFINTB-Z:ONSTRIGGOSUB310:FORI=1TO7:COLO
R=(I+1,0,I,0):COLOR=(I+8,I,1,I):NEXT:COLO
R=(9,6,0,0):COLOR=(10,4,0,0)
340 SETPAGE,0:M=68:N=80:MS="&A&&U"
&U":GOSUB450:SETPAGE,1:CLS:FORI=0TO6:A=
2+1:CLIRCLE(13,40),40-I*4,A,,3+I*7:CIRC
LE(133,12),12-I*1,4,A:CIRCLE(103,134),40
-I*4,A,,34-I*30:PAINT(13,40),A:PAINT(1
33,12),A:PAINT(103,134),A:NEXT
```

```
350 COPY(0,40)-(29,79),1TO(0,152):COPY(1
03,120)-(143,149),1TO(215,120):FORI=39TO
149:STEP11:COPY(0,35)-(26,45),1TO(0,I):CO
PY(98,120)-(108,149),1TO(63+I,120):NEXT
360 FORI=10TO179:A=RND(1)*8+2:8=RND(1)*2
0:PSET(4+0,I),A:PSET(63+I,124+0),A:NEXT
370 FORI=1TO3:A=192/(192-I*40):FORJ=0TO1
91-I*40:COPY(0,J+A)-(29,J+A),1TO(I*30,J)
:COPY(255-J+A,20)-STEP(0,29),1TO(255-J
,120-I*30):NEXT:NEXT
380 SETPAGE,0:CLS:MS="もう しあうてっ!!":G
OSUB450:SETPAGE,2:CLS:FORI=0TO4:A=15-I:L
INE(160,160)-(160,198),A:CIRCLE(50,161),
50-I*2,A,3,14+I*90,4,0,72:LINE(I,160+I*
2)-(160,160+I*2),A:LINE(50,198)-(160,198
-I*2),A,8F:PAINT(150,170),A:NEXT
390 COPY(60,159)-(120,161),2TO(0,160):FO
RI=0TO37:A=IMOD2:LINE(162+I,160)-STEP(0,
6+6+A),9+A:LINE(162+I,166+6+A)-(162+1,18
0),10-A:NEXT
400 FORI=1TO4:A=40/(40-I*8):FORJ=0TO39-I
*8:COPY(0,J+A+160)-STEP(199,0),2TO(0,160
-I*40+J-6+(I*4))-NEXT:NEXT:FORI=0TO6:CO
PY(0,7+I)-(199,7+I),2TO(0,7-I*2):NEXT:LIN
E(161,4)-(199,12),10,8F
410 SETPAGE,3:CLS:COPY(0,160)-(199,199),
2TO(0,0):FORI=1TO3:A=200/(200-I*60):FORJ
=0TO199-I*60:COPY(J+A,0)-STEP(0,39),3TO(
J,I*40):NEXT:CIRCLE(162/A,I*40+10),10,9,
1,57,4,71,3:LINE(162/A,I*40)-STEP(0,19),
9:PAINT(162/A-1,I*40+10),9
420 CIRCLE(162/A,I*40+10),10,1,1,57,4,71
,3:CIRCLE(J,I*40+10),11,1,,3:PAINT(J,I*
40+10),9,1:NEXT:LINE(2,171)-(5,199),13:L
INE(5,199)-(8,171),13:LINE(8,171)-(2,171
),13:PAINT(5,172),15,13:CIRCLE(5,171),10
,1,,3:PAINT(5,171),9,1:SETPAGE,0:RETURN
430 BEEP:SOUND1,2:A=0:COLOR=(0,0,0,1):
FORI=0TO4:CLS:COPY(I*30,0)-STEP(29,191-I
*40),1TO(113,I*20+10):COPY(0,I*40)-STEP(
199,39),2TO(40,90-I*10),1TPSET:FORJ=4+LT
020-I:SOUNDB,15:SOUNDB,A:A=A+2:NEXT:J,I
440 A=194:FORI=1TO4:CLS:SOUNDB,A:COPY(22
-I*40,I*30)-(255,I*30+29),1TO(112-I*20,
90):COPY(0,I*40)-STEP(199-I*40,39),3TO(I
*30+35+30-(I*4,50),1TPSET:FORJ=1TO20-I
*3:SOUNDB,A:A=A-3:NEXT,J,I:SOUNDB,0:RETUR
N
450 FORJ=0TO2:PRESET(M,N,J*2),1TPSET:COL
OR11+2,J,0:PRINT#1,MS:NEXT:RETURN
460 SOUND1,0:FORI=15TO8:STEP-A:FORK=0TO25
5:STEPB:SOUNDB,K:SOUNDB,J:NEXTK,J:RETURN
470 ~ Release On Feb.20,1992 by YK
```







# block tower ブロック・タワー

MSX MSX2/2+RAM8K by EIGHT-IRON

▶ 遊び方は37ページ

## 変数の意味

### 座標

X、Y……ブロックのテキスト座標×8などして、スプライトカーソルの座標としても使用

### その他の変数

A……X方向のスプライトカーソル移動用、白ブロックの位置決定ほか汎用

A(n)……Y方向のスプライトカーソル移動用

A\$……スプライト定義用、データ読みこみ用

A\$(n)……各ブロックの種類  
⇒ nはブロック番号(0~5の順に緑、青、赤、黄、紫、白)

B\$……時間表示など

C\$……空白表示など

B……ブロックの山の総数、白ブロックの位置決定(Y軸)、データ読みこみ用

C……ブロックの種類決定

D……カーソルキーまたはジョイスティックの入力

I……ループ用、USR関数(キーバッファクリア)呼び出し

J……ループ用

L(n)……プレイヤー側の答えのブロックの並び方(キャラクタコードで記憶)

L……クリアまでに必要な残り正解数

R(n)……お手本のブロックの並び方:L(n)と同様

R……最後に正解と判定されたブロックの位置(1が最上位)

SC……スコア

SH……ハイスコア

ST……ステージ数

T……時間の計算用

### ■ユーザー定義関数

FNR……0~4の乱数

FNS……スペースキーまたはジョイスティック1のAボタン入力受け付け

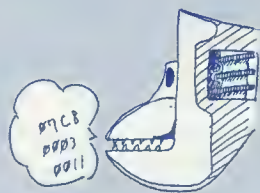
FNV……指定した座標にあるキャラクタのキャラクタコード

## プログラマからひとこと

行190のSTR\$は不要です。ゲームの進行には問題ありませんが、違う内容のゲームを作っていたときのなごりです。あとおなじ数値のSTRING\$が4回もあるのはまさかだったと思います。

EIGHT-IRON 高知・43歳

## なごり



MONKEY WRENCH

### ■USR関数

URS(0)……キーバッファクリア

## プログラム解説

10~60 初期設定

70~110 各種データ

120~160 タイトル表示

170~210 ゲーム画面作成

220~270 ゲーム中の主な処理

230 ゲームごとの変数初期設定/トリガー入力待ち/インターバル割りこみ開始

240~260 キー入力/ブロッ

ク選択

270 ゲームオーバー判定

280~340 ブロック選択サブ

290 選択ブロックの消去/答えの表示/クリア判定

300~310 正解判定処理

320~330 同色ブロックの重なり判定/次へ進む

340 同色ブロック消去サブ

350~370 スコア処理、表示

380 インターバル割りこみによる時間計算の処理

390~460 ステージクリアとゲームオーバー (コルサコフ)

BLOKTOWR.FD6

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOF
F: CLEAR200:PRINTSPC(10)"*しお*5く*う"
20 DEFINT A-Z:DEFSTRS:DEFNFR=RND(1)*5:DEF
FNS=STRIG(0)+STRIG(1):DEFVFN(A,B)=VPEEK(
6144+A*B*32):DEFUSR=342:A=RND(-TIME)
30 DIMAS(5),A(3),L(20),R(20):ONINTERVAL=
60GOSUB380:PLAY"SM8000T200"
40 AS=CHRS(255):BS=STRINGS(6,0):CS=STRIN
GS(8,0):SPRITES(0)=AS+STRINGS(6,128)+AS+
CS+AS+BS+AS:SPRITES(1)=AS+BS+AS+CS+AS+ST
RINGS(6,1)+AS:CS=" "
50 READAS:FORI=0TO5:FORJ=0TO23:VPOKE1416
+I*64+J,VAL("&H"+MID$(AS,J*2+1,2)):NEXT:
NEXT:FORI=0TO1:READA,AS:FORJ=0TO7:VPOKEA
+J,VAL("&H"+MID$(AS,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
60 FORI=0TO5:READAS:AS(I)=AS:NEXT:FORI=0
TO7:READA,B:VPOKEA,B:NEXT:FORI=304TO727:
VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)*2:NEXT
70 'data-----
80 DATA 007FF7F7F7F7F7F0000FFFFFFFFFFF00
00FEFEFEFEFEFE0,1344,FFFEFDFAF5EA05AA,1
760,FFFFFFFFFFFF0000
90 DATA アイウ、エカコサ、ツツツ、ノハヒ、ムメメ、ルレロ
100 DATA 8198,177,8199,177,8213,113,8214
,33,8215,65,8216,129,8217,161,8218,209
110 DATA BCDGLMNRSTVY,BEGLDQVX,BCDGLDQV
Y,BEGLDQVX,BCDGLHJLNMNRSTVY,ABCDGHIJLPR
STUWXYZ,CGJLPRWZ,CGJLNRSTUWXYZ,CGJLNRWY
,CGHIJLMORSTUWZ
120 'title-----
130 CLS:PRINTSPC(6)"EIGHT-IRON PRESENTS
":PRINT:FORI=1TO120:PRINTAS(FNR):NEXT
140 RESTORE110:FORI=4TO14:IFI=9THENNEXT
LSEREADAS:FORJ=1TOLEN(AS):LOCATEASC(MID
$(AS,J))-62,I:PRINT" ":NEXT:NEXT
```

```
150 LOCATE10,18:PRINT"KEY_FUNCTION"SPC(1
6)"CURSOR_KEY___SELECT"SPC(12)"SPACE KE
Y___START&PUT"SPC(12)"ESC_KEY___GIVE U
P"SPC(47)"PUSH SPACE KEY"
160 FORI=0TO1:I=FNS:NEXT
170 'graphics-----
180 CLS:SC=0:ST=0:FORI=0TO21:LOCATE0,I:P
RINTSTRINGS(32,160):NEXT:GOSUB360
190 ST=ST+1:BS="5,00":LOCATE1,22:PRINT"S
TAGE"STR$(ST):LOCATE22:PRINT"TIME "BS
200 FORI=1TO20:LOCATE2,I:FORJ=0TO3:PRINT
AS(FNR):NEXT:C=FNR:PRINTSTRINGS(2,28)CS
STRINGS(2,28)AS(C):R(I)=C*8+177:NEXT
210 FORI=1TO8:A=INT(RND(1)*4)*4+2:B=RND(
1)*19+2:IFFNV(A,B)=217THENI=I-1:NEXTELSE
LOCATEA,B:PRINTAS(5):NEXT
220 'main-----
230 A=0:B=80:L=20:R=L:T=1:FORI=1TO20:A(I
MOD4)=1:L(I)=32:NEXT:FORI=0TO1:I=FNS:NE
XT:FORI=0TO500:NEXT:TIME=0:INTERVALON
240 I=USR(0):D=STICK(0)+STICK(1):A=A+(D=
3)*(A<3)-(D=7)*(A>0):X=A*4+2:Y=A(A):FORI
=0TO1:PUTSPRITEI,(X*8+1*16,Y*8-1):NEXT
250 IFFNSANDFNV(X,Y)>32THENGOSUB290:A(A)
=A(A)+1:IFA(A)>20THENA(A)=20
260 IFFNV(X,Y)=217THENPLAY"05L16CEG+":C=
FNR:FORI=0TO3:LOCATEX,Y:PRINTAS(5):FORJ=
0TO200:NEXT:LOCATEX,Y:PRINTAS(C):FORJ=0T
0200:NEXT:NEXT
270 LOCATE27,22:PRINTBS:IFB<10RL<10RT<10
RINKEYS=CHRS(27)THEN40ELSE240
280 'put(sub)-----
290 PLAY"OL160C":L(L)=FNV(X,Y):C=L(L)-1
77)*8:LOCATEX,Y:PRINTCS:LOCATE20,L:PRINT
AS(C):IFL(1)=R(1)ANDR=2THENRETURN400
300 FORI=20TOSTEP-1:IFL(20)=R(20)ANDL(1
-1)<R(1-1)THENR=1:I=L:NEXTELSENEXT
310 IFL(L)=R(L)ANDL=2THENPLAY"07G8C"
```

```
320 IFL<20THENIFL(L)=L(L+1)AND(L(L+1)<R
(L+1)ORL+1<RORL=1)THENPLAY"02L160CDC":60
SUB340:L(L)=32:L(L+1)=32:L=L+2
330 B=B-1:L=L-1:RETURN
340 FORI=0TO3:FORJ=0TO1:LOCATE20,L+J:PRI
NTAS(C):NEXT:FORJ=0TO200:NEXT:FORJ=0TO1:
LOCATE20,L+J:PRINTCS:NEXT:FORJ=0TO200:NE
XT:NEXT:RETURN
350 'sub-----
360 AS="000000":JFSC>SHTHENSH=SC
370 LOCATE1,23:PRINT"SCORE"RIGHT$(AS+MID
$(STR$(SC),2),7) "HI-SCORE"RIGHT$(AS+M
ID$(STR$(SH),2),7):RETURN
380 PLAY"08C16":T=300-TIME/60:BS=MID$(ST
R$(T*60),2)+":":RIGHT$(0"+MID$(STR$(TMO
D60),2),2):RETURN
390 'stage clear----
400 INTERVALOFF:PLAY"OL32CDEFGAB0SCDEFGA
B06C8":PUTSPRITE0,(0,208)
410 LOCATE4,10:PRINT"STAGE CLEAR":SC=SC
+(1000+(B-1)*10)*ST:GOSUB360
420 FORI=0TO5000:NEXT:FORI=1TO20:LOCATE2
,I:PRINTSPC(16)STRINGS(2,28)CSSTRINGS(2,
28)CS:FORJ=0TO200-I*10:NEXTJ,I:GOTO190
430 'game over-----
440 INTERVALOFF:PLAY"LODED6FDC03B-L2A0E
C1":PUTSPRITE0,(0,208)
450 LOCATE5,9:PRINT"GAME OVER":LOCATE3,
12:PRINT"SPACE KEY":TIME=0
460 IFTIME>3600THEN130ELSEIFTIME>120ANDF
NSTHEN180ELSE460
```



当選者  
発表

●4月号創刊5周年記念大プレゼント大会当選者 ⑨「星くずパラダイス」のテレカ=〈福島県〉小林高広(岐阜県)奥村孝(静岡県)鈴木江理子(広島県)砂岡良和(岡山県)平尾猛(⑩「ドラス英雄伝説」のレポート用紙&ノート=〈青森県〉坂下昌行(山梨県)長坂上条(愛知県)志高志(三重県)加藤隆夫(山口県)山本鉄斎(⑪「イース」の袋と下じき=〈富山県〉山之下友二(⑫「ドラス英雄伝説」のシステム手帳=〈静岡県〉赤堀元軌





▶遊び方は42ページ

## 62







いいかもしれない。  
(ANTARES)



# 漢字須驅浪流苦意頭

かんじすくろうるくいす

MSX 2+以降

by MIJINKO-SOFT

▶遊び方は39ページ

## 変数の意味

- AS.....データ読み込み用
- AD.....マシン語データを書き込むアドレス
- ANS.....正解の文字
- I、J.....ループ用
- K\$(n).....選択肢のJ | Sコード
- Q.....解いた問題の数
- S、S1、S2.....スクロール用データの作成用
- SA.....正解の選択肢
- T / .....トータルタイム
- U.....マシン語の呼びだし
- X.....タイムの一時保存用
- Z\$.....データの一時保存用
- ZH.....J | Sコードの上位バイト
- ZL.....J | Sコードの下位バイト

## プログラム解説

- 10 漢字モード設定／マシン語領域の確保／変数型宣言／USR関数の定義／ファンクションキーの設定／STOPキー割り込み先の指定
- 20 画面初期設定／メッセージ表示
- 30 マシン語データの書き込み
- 40 スクロール用データの作成
- 50～70 タイトル画面の作成／タイトルの表示
- 80～90 スペースキー入力待ち
- 100 割り込みフックを戻す／変数初期化
- 110～130 PSG初期化／選択肢の作成／正解の漢字データの作成
- 140 クイズ画面の作成／キーバッファクリア／STOPキー

- 割り込みの許可／タイム変数の初期化
- 150 答え入力と判定⇒間違えていたらペナルティー処理
- 160 タイムの保存／効果音／タイムの表示／タイムと問題数の更新／スペースキー入力待ち
- 170 JISコードの作成
- 180 画面表示の禁止
- 190 STOPキー割り込み禁止／画面設定／メッセージ表示
- 200 効果音
- 210 効果音が消えるのを待つ

KANJI .FD6

```

00 _KANJI: CLEAR200, &HFFFF: DEFINTA-Z: AD=&H
0000: DEFUSR:=AD: DEFUSR1=AD+40: DEFUSR2=34
2: KEY(1), CHR$(12)+ "U=USR1(0)" + CHR$(13): KEY
2, " _ANK: SCREEN0" + CHR$(13): ONSTOPGOSUB190
20 SCREEN1: COLOR15, 4, 4: WIDTH32: KEYOFF: LO
CATE 4, 6: PRINT "★☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆"
30 READA$: IF A$="" THEN THENFOR1=0 TO LEN(A$)
*2-1: POKEAD, VAL ("&H" + MID$(A$, I*2+1, 2)): A
D=AD+1: NEXT: GOTOTO30
40 FORI=0 TO 63: S=SIN(I*ATN(1)/8) *96: S1=(S
+263) %8MOD32: S2=(256-S) AND7: POKE &HC500+I
*2, S1: POKE &HC500+I*2+1, S2: NEXT
50 SCREEN5: GOSUB180: LOCATE12, 9: COLOR3: PR
INT " * * * * *": COPY(96, 144) - (159, 159), 0 TO
(96, 132), 0: LINE(96, 148) - (159, 159), 0, BF: C
OLOR10: LOCATE9, 10: PRINT "Push Space Key":
COLOR14: LOCATE7, 11: PRINT "1992":
60 DRAW "BM117, 178M-21, +10R10U5D5R2U6D6R2
U07D7R3U8D8R4U7E1R2D8U8R2F1D7R4L1U8L1R7D7
G1L1H1U2B5U7R1L1D8L1R4U7E1R1F1D6F1R1E1U7B
R3D3G1L2R2F1D3R6U7H1L1G1D7R6B4U1L1B0D4R5E
2H1L1H1U2E1R8D4R2L2D3G1M1L1H1U7R9D8U8R5D8
U8R3D7U7R2D6U6R2D5U5R10M-21, +10"
70 PAINT(182, 187): PAINT(188, 182): SCREEN3:
GOSUB180: LOCATE2, 0: COLOR15: PRINT "☆☆☆☆":
: LOCATE0, 1: COLOR9: PRINT "図々々々々々々々": U=USR
(0): TIME=0
80 IF STRIG(0) THEN 100
90 IF TIME<1200 THEN80ELSEU=USR1(0): U=USR(
0): TIME=0: GOTOTO8
100 U=USR1(0): 0=0: T:=0
110 STOPOFF: SOUND8, 16: SOUND11, 0: SOUND12,
60: SOUND0, 0: GOSUB180: GOSUB170: K$(0)=Z$: F
ORI=1 TO4
120 GOSUB170: K$(I)=Z$: FORJ=0 TOI-1: IFK$(J
)=K$(I) THENJ+4: NEXT: GOTOTO10 ELSENEXTJ, I
130 SA=RND(1)*5: AN$=K$(SA)
140 SCREEN5: GOSUB180: LOCATE1, 9: FORI=0 TO4
: _KANJI(Z$, K$(I)): COLOR7: PRINTI+1: : LOCATE10
: PRINTZ$ " ": NEXT: SCREEN3: GOSUB180: LOCAT
E3, 1: _KANJI(Z$, AN$): COLOR15: PRINTZ$: U=USR
2(0): U=USR(0): STOPON: TIME=0

```

220 スペースキー入力待ち  
230~260 マシン語データ(行  
30で読みこみ)

## マシン語解説

**C000~C027**  
 タイマー割り込みフックの保存  
 /新しい割り込み先の指定/ス  
 クロールデータのセット/スク  
 ロール中止フラグの初期化  
**C028~C035**  
 タイマー割り込みフックを戻す  
**C036~C104**

漢字のスクロール(漢字スクロールのアセンブルリスト参照)

# ワークエリア

C400~C47F  
スクロールデータ  
C500~C57F  
スクロールデータ(保存用)  
C600  
スクロール中止フラグ  
C800~C804  
タイマー割り込みフックの保存  
用 (にゃん☆)

```

150 AS=INKEY$:IFAS<"1"ORAS>"5"THEN150ELS
EIFAL(A$)<XA+1THENX=TIME:X=X+300:TIME=
X:SOUND1,4: SOUND13: GOT0150
160 X=TIME:POKE&HCC00,1:SOUND1,1:SOUND13
,0:COLOR9:LOCATE0,0:PRINTUSING"##.##b":
X/60:T!=T!+X:Q=Q+1:FORI=0TO1:I=-STRIG(0
):NEXT:I=USR1(0):GOTO110
170 ZH=RND(-TIME)*32+48:ZL=RND(1)*94+33:
IFZH<25+ZL/20307THEN170ELSEZ$=HEX$(ZH)+
HEX$(ZL):RETURN
180 VDP(1)=VDP(1)AND&HBF:RETURN
190 U=USR1(0):STOPPOFF:SCREEN1:LOCATE4,4:
COLOR15:PRINTUSING"##### へえにほけうわすたす
ろB":Q:IFQ>0THENLOCATE5,6:PRINTUSING"あす
マへC++##.##.##b":T!/Q/60
200 PLAY"V13L6GFEFEDC2
210 FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT
220 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RETURN50
230 DATA F3219FFD1100C8010500EDB03EC3329
F0D2136C022A0FFD2100C51100C401800EDB0AF3
200C6BFC9F32200C8119FFD010500EDB0FC9F3F
53A07004F0C21DFF37EE6F1770680ED79ED41237
EE6E7F64877ED7904ED413E0204ED79ED41
240 DATA 11AB01E3E31B7A8320F92100C40640F
E169AED79ED51237E14ED79ED5123DDE3DDE3DDE
3DDE3ED4F10E5AF069AED79ED4104ED79ED412D
FF37EE6F7F606770680ED79ED41237EE6E777ED
7904ED413E1F14ED79ED412A00C4E52102C41100C
4017E00EDB0
250 DATA E13A00C6A72805210000182F45CB20C
B0CB0207C90060FE8038040601ED457CB3A20C
B3FCB402002ED0457C607CB3FCB3ED3F67AED4
4E06767227EC4F1FBC300C8
260 DATA END

```

※行70の「9」はCHRS(ZH90)です



プログラマから  
ひとこと

まだ書けます

今回で6本目になります。8回も書くともう書くことが少なくなってくるのですが、まだ書けます。5月号で、凄いのプログラムを作っていると書きましたが、中止してしまいました。このプログラムのことはありません。このゲームは、ドラクエシリーズの旅の扉のシーンや91年10月号のガゼルの塔のデモを思い出して、ふと考えついたものです。僕はOOS-TOOLを持ってはいるのですが、何度もテストするのが面倒なので、最初からBASICプログラムで、16進データを作りながらテストしました。なお、このゲームのやりすぎで目をおかしくしても、こちらは一切責任を負いかねますので御承ください。ところで、もうそろそろ僕も受験のことを考えねばならない直にきてしまいました。ということで1年間ファンタムへの投稿を休みます。1年の後は超大作とともに復活することを約束します。それでは、1年後のファンタムでお会いしましょう！

MIJINKO-SOFT 東京・14歳

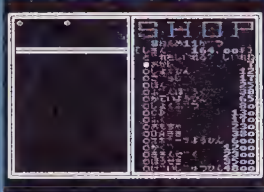


■漢字スクロールのアセンブルリスト

C036 F3	TC036:	D1			
C037 F5		PUSH	AF		
C038 3A0700		LD	A, (Y0007)	VDPポートアドレスの取得	
C03B 4F		LD	C, A		
C03C 0C		INC	C		
C03D 210FF3		LD	HL, DFEDFH	←VDPワークエリア	
C040 7E		LD	A, (HL)		
C041 E6F1		AND	0F1H		
C043 77		LD	(HL), A		
C044 D68D		LD	B, 060H		
C046 ED79		OUT	(C), A		
C048 ED41		OUT	(C), B		
C04A 23		INC	HL		
C04D 7E		LD	A, (HL)		
C04C E6E7		AND	0E7H	画面表示許可	
C04E F648		OR	048H	SCREEN3に変更	
C050 77		LD	(HL), A		
C051 ED79		OUT	(C), A		
C053 04		INC	B		
C054 ED41		OUT	(C), B		
C056 3E02		LD	A, 002H	名称テーブルのアドレスを指定	
C058 04		INC	B		
C059 ED79		OUT	(C), A		
C05B ED41		OUT	(C), B		
C05D 11AD01		LD	DE, 001ABH	←時間待ちループの回数	
C060 E3	AC060:	EX	(SP), HL		
C061 E3		EX	(SP), HL	時間繰りループ	
C062 1B		DEC	DE		
C063 7A		LD	A, D		
C064 B3		OR	E		
C065 20F9		JR	NZ, AC060		
C067 2100C4		LD	HL, 0C400H	←スクロールデータのアドレス指定	
C06A 0640		LD	B, 040H	←データを取り出す回数を指定	
C06C 7E	AC06C:	LD	A, (HL)	データを取出してスクロール	
C06D 1E9A		LD	D, D9AH		
C06F ED79		OUT	(C), A		
C071 ED51		OUT	(C), D		
C073 23		INC	HL		
C074 7E		LD	A, (HL)		
C075 14		INC	D		
C076 ED79		OUT	(C), A		
C078 ED51		OUT	(C), D		
C07A 23		INC	HL		
C07B DDE3		EX	(SP), IX	時間繰り	
C07D DDE3		EX	(SP), IX		
C07F DDE3		EX	(SP), IX		
C081 DDE3		EX	(SP), IX		
C083 ED4F		LD	R, A		
C085 10E5		DJNZ	AC0E1		
C087 AF		XOR	A	スクロール初期化	
C088 069A		LD	B, 09AH		
C08A ED79		OUT	(C), A		
C08C ED41		OUT	(C), B		
C08E 04		INC	B		
C08F ED79		OUT	(C), A		
C091 ED41		OUT	(C), B		
C093 210FF3		LD	HL, 0F3DFH	←VDPワークエリア	
C096 7E		LD	A, (HL)		
C097 E6F7		AND	0F7H	SCREEN5に戻す	
C099 F6D6		OR	D06H		
C09D 77		LD	(HL), A		

C09C 0680	LD	B, 08DH		
C09E ED79	OUT	(C), A		
C0A0 ED41	OUT	(C), B		
C0A2 23	INC	HL		
C0A3 7E	LD	A, (HL)		
C0A4 E6E7	AND	0E7H		
C0A6 77	LD	(HL), A		
C0A7 ED79	OUT	(C), A		
C0A9 04	INC	B		
C0AA ED41	OUT	(C), B		
C0AC 3E1F	LD	A, 01FH		
C0AE 04	INC	B		
C0AF ED79	OUT	(C), A		
C0B1 ED41	OUT	(C), B		
C0B3 2A00C4	LD	HL, (YC400)	スクロールデータのクリア	
C0B6 E5	PUSH	HL		
C0B7 2102C4	LD	HL, 0C402H		
C0BA 1100C4	LD	DE, 0C400H		
C0BD 017ED0	LD	DC, 0007EH		
C0C0 ED8D	LDIR			
C0C2 E1	PDP	HL		
C0C3 3A00C6	LD	A, (YC600)	スクロール中止フラグのチェック	
C0C6 A7	AND	A		
C0C7 2805	JR	Z, AC0CE		
C0C9 2100D0	LD	HL, 0000D0H		
C0CC 162F	JR	AC0FD		
C0CE 45	AC0CE:	LD	8, L	スクロールデータの更新
C0CF CB20	SLA	D		
C0D1 CB20	SLA	8		
C0D3 CB20	SLA	B		
C0D5 7C	LD	A, H		
C0D6 90	SUB	B		
C0D7 06D0	LD	B, 00DH		
C0D9 FE80	CP	080H		
C0DB 3804	JR	C, AC0E1		
C0DD 0601	LD	B, D01H		
C0DF ED44	NEG			
C0E1 57	AC0E1:	LD	D, A	
C0E2 CB3A	SRL	D		
C0E4 82	ADD	A, D		
C0E5 CB3F	SRL	A		
C0E7 CB40	BIT	0, B		
C0E9 2002	JK	NZ, AC0ED		
C0EB ED44	NEG			
C0ED 57	AC0ED:	LD	D, A	
C0EE CB07	ADD	A, 0D7H		
C0F0 CB3F	SRL	A		
C0F2 CB3F	SRL	A		
C0F4 CB3F	SRL	A		
C0F6 6F	LD	L, A		
C0F7 7A	LD	A, D		
C0F8 ED44	NEG			
C0FA E607	AND	007H		
C0FC 67	LD	H, A		
C0FD 227EC4	AC0FD:	LD	(YC47E), HL	元の割り込み処理先へ
C100 F1	POP	AF		
C101 FB	EI			
C102 C3D0C8	JP	XC809		





# SHOP ショップ

MSX MSX2/2+RAM16K by FRIEVE

▶ 遊び方は40ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……カーソルの座標／売れたかの判定座標

### その他の変数

A、A\$……汎用  
 C、C1、CC、CM……商品、コマンド選択用  
 C\$……売れたかの判定用  
 E……終了フラグ  
 E\$……表示位置指定のエスケープシーケンス用  
 I、J……ループ用  
 I(n, m)……商品データ⇒nは商品番号。mは、0=売値、1=仕入値、2=必要レベル  
 M\$(n)……商品名、コマンド

名などの文字列データ  
 MY……カーソルY座標調整用  
 S……スティック入力用  
 S(n)……店のパラメータ用⇒nの値により以下の意味がある  
 0: 資金  
 1: 売り物の数  
 2: 店の規模  
 3: 宣伝効果  
 4: レベル  
 5: 経験値  
 6: 次のレベルまでの経験値  
 7: 割引率  
 8: 年月  
 9: 年間総売上  
 10~21: 月の売上げ保存用  
 S\$(n)……売り物の保存用／n=22のときは契約フラグ  
 S1……その月の売上げ  
 V……太文字処理用

## プログラム解説

- 1 REM文
- 2 ファンクションキー設定
- 初期設定
- 3 文字領域確保／画面設定／変数初期化／商品名データ
- 4 商品名読みこみ／売値、仕入値データ
- 5 売値、仕入値読みこみ／コマンド名データ／コマンド名データ読みこみ
- 6 ゲーム画面枠のキャラクタパターンデータ
- 7~8 商品と数字の0のキャラクタパターンデータ、キャラクタの色データ
- 9~10 野線と数字の太文字処理／キャラクタパターン定義／キャラクタの色設定
- 11~12 ゲーム画面枠表示
- 13 タイトル表示／タイトル用文字列データ
- 14 数字と罫線のキャラクタの色設定／エスケープシーケンス設定／メッセージ表示／スプライトパターン定義／乱数初期化／行24へ
- サブルーチン群
- 15 トリガー入力待ちサブ
- 16 メッセージ欄消去サブ
- 17~18 コマンド名表示とコマンドの選択、決定、キャンセルサブ
- 19 効果音サブ
- 20 商品と店の仕切り表示サブ
- 21 コマンド名消去サブ
- 22 資金の上限計算と表示サブ
- 23 キーバッファクリアサブ
- コマンド選択
- 24 パラメータ初期化／商品、契約フラグ初期化
- 25 年月の表示／コマンド選択
- 26 キャンセル判定⇒行25へ／コマンドによる分岐
- 27 「おわり」なら行71へ
- 仕入れ処理

- 28 メッセージ表示／商品選択／キャンセル判定⇒行25へ／契約済みか判定⇒カーソルの座標設定／まだなら行35へ
- 29 店の大きさ設定
- 30~32 カーソル移動・表示／配置判定⇒行33へ／配置終了判定⇒行71へ／まだなら行30へ
- 33 配置できないか判定⇒行30へ／できるなら資金減算・表示／商品表示・設定
- 34 商品数加算／行30へ
- 35~36 警告メッセージ表示／行28へ
- 処分処理
- 37 メッセージ表示／カーソル座標設定／店の大きさ設定
- 38~40 カーソル移動・表示／処分判定⇒行41へ／処分終了判定⇒行25へ／まだなら行38へ
- 41 処分できるか判定⇒商品消去／商品数減算／行38へ／できなければ行38へ
- 契約処理
- 42 メッセージ表示／会社選択／キャンセル判定⇒行25へ
- 43 契約済みか判定⇒行46へ／レベルが足りないか判定⇒行48へ／契約成功判定⇒メッセージ表示／失敗なら行48へ
- 44~45 契約フラグ設定／行71へ
- 46~47 警告メッセージ表示／行25へ
- 48~49 失敗メッセージ表示／行71へ
- 改造処理
- 50 限界判定⇒メッセージ表示／行25へ
- 51~54 メッセージ表示／改造する店の選択／キャンセル判定⇒行25へ／資金判定⇒不足ならメッセージ表示／行25へ／足りれば資金減算／メッセージ表示／行25へ
- 宣伝処理
- 55~56 メッセージ表示／費用

## プログラマからひとこと

## ひょっとしてちえ熱賞

うわーい！ また採用だ！ ひょっとすると、これはちえ熱賞がもらえるかもしれない。ところで、Mファンの投稿用紙が4月号から変わったけど、あれはひどすぎます。大量に3月号の投稿用紙をコピーした僕の立場がありません。それはいいとして、プログラムのレベルがあがった(D部門)のに謝礼があげられないというのもひどい。さらにROMカートリッジはくれるんですか？ あれがいちばんのお目当てだったのに。せめてD部門採用者には1か月無条件採用フリーパスチケットでも送ってやってください。話は3060"回転して、自己紹介でもすることにしましょう。僕は三重県に住み、もうすぐ15歳の東観中学校卒業生です。県立高校の合格発表は明日です(3月18日現在)。だから明日、高田高校へ行くか、津東高校へ行くかが決定します。どちらかの高校に入学した人でMファンを読んでいる人は、小心者の僕を見つけたら話しかけてやってください。僕のNAMEは小林由幸です。このゲームの最高年間総売上は604万ドルです。可能です。

FRIEVE 三重・15歳

# SHOP

僕の最高年間総売上  
5380000\$

これより前に  
送った

2作品は  
どうなってるんだー  
SHOPより面白い  
はずだーバグか？



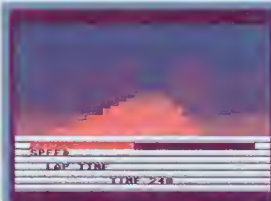
芸術品  
のつもり

☆ FRIEVE









# 3D

MSX R 専用 by 長尾隆司

▶ 遊び方は41ページ

## 変数の意味

### コース関連

C\$(n).....コースの色  
D(n).....コースデータ  
F、K/, L/, R/, U、V、  
W、W/, X、X0、XX、Y、  
Y0、YY、Z、Z0.....コース  
の作成用  
T(n).....コースごとの最高記  
録

### 自機関連

BT.....1周したときのタイム  
J(n).....自機の座標  
L.....周回数の保存用  
O、V.....エンジンの音とスピ  
ードメーター用  
X.....自機のX座標の保存用

### ユーザー定義関数

FNA(n).....コースデータの  
取り出し用  
FNB(n).....パレットデータ  
の取り出し用

### その他の変数

A、A\$, B、D、E、K.....  
汎用  
CS.....コースの番号  
I、J.....ループ用  
S.....スティック入力用  
ST.....使用しているスティ  
ック番号  
T.....タイム計測用  
U.....マシン語の呼びだし用  
VA.....スティックとトリガー  
の状態を保存するVRAMアド  
レス

## プログラム解説

10~40 初期設定  
50 マシン語の書き込み  
60 各コースの最高記録を読み  
出す  
70 REM

80 マシン語のワークエリアを  
初期化

90~100 COS値とf/dの  
テーブルを作成

110 地面と壁面の色のテー  
ブルを作成

120 各コースの色データを読  
む

130 REM

140 SCREEN8に設定

150 コースデータの読み取り  
/スタートの塔を作成

160~190 コースデータからコ  
ースの作成

200 コースの周りに壁を描く

210 REM

220 SCREEN8に設定

230 コースと記録を表示

240 スティック入力/再現モ  
ード判定

250 コース選択処理

260 キー入力

270 配列にコースデータを入  
れる

280 REM

290 SCREEN1に設定/  
VDPをSCREEN2に変更

300 キャラクタパターン定義  
/スプライトパターン定義

310 パレットの指定

320 メッセージ類の表示

330 VRAMを使えるように  
する/再現モード用のデータを  
読み込む

340 REM

350~360 変数初期化

370 コースの表示

380 トリガー入力待ち

390 キーバッファクリア

400 効果音

410 REM

420 時間待ち

430 キー入力状態をVRAM  
へ保存

440 自機移動と画面表示

450 ゴールライン判定

460 タイムを増やして表示/

## プログラマから ひとこと

## テストプレイばかり

このゲームを作りはじめたのは、去年の12月初めころでした。テストプレイばかりしているあいだに時は流れ、今年2月にやっと完成しました。現在は、日本語でプログラムを作る?『Mindもどき』というのを作っています。

長尾隆司 兵庫・20歳



### キー状態を保存

470~490 ゴール関連処理

500 効果音

510 スピードメーターの表示

520 高度計の表示

530 ゴールイン後のキー入力  
判定

540 REM

550~560 ゲーム終了処理

570 REM

580 エラー処理

590 REM

600~670 マシン語のデータ

680 コースの色情報

690~770 コースデータ

780 自機座標の初期値

## マシン語解説

C400~C40E

ジャンプテーブル

C40F~C418

コースデータのアドレスを指定

C419~C512

仮想VRAMにコースを描く

C513~C51E

仮想VRAMからVRAMへ転  
送

C51F~C52D

COSの値を求める

C52E~C543

コースデータの取りだし

C544~C56F

コースデータを表示用に変換

C570~C5CB

VRAMの初期化

C5CC~C76D

### 自機の移動

## ワークエリア

C000~C001

X座標

C002~C003

Y座標

C004

奥行き

C005

自機の向き

C006

見える距離

C007~C008

水平線のY座標

C00B

角度の増分

C00C

画面の幅

C00E

壁と見なされる段差

C020~C021

コースデータアドレス

C080~C17F

COS値のテーブル

C200~C2FF

焦点距離/距離のテーブル

C300~C3FF

壁と地面の色のテーブル

## 補足

自分の座標からまずK度の所からコースデータを取り出して画面を表示する。同様にしてSKで指定される角度ごとにデータを取り出して画面へ表示して

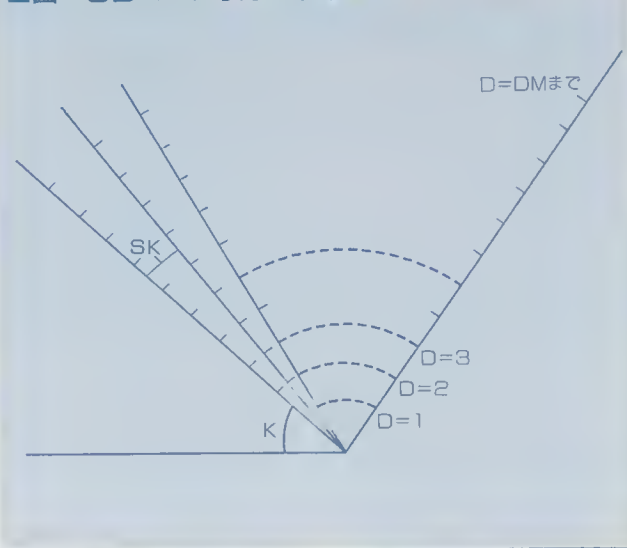


いく。データを取り出すときに使用するCOSの値も、あらかじめメモリ上にテーブルを用意してあるので面倒な計算をしなくてすんでいる。また、何も表示がないところは1つ先の場所のデータを取り出してくる。これはDMで指定されるところまで繰り返されるため、DMの値を大きくしておくことでかなり先まで視界がひろがることになる。この処理を視点の高さごとにやっていくことで、3Dのコースを表示することができるわけだ。次に色の選択だが、これは壁と地面の色の指定はテーブルをうまく使うことで簡単に処理している。C3D00Hからの

テーブルは、先頭が背景色データで、その次から地面の色・壁の色の順にデータが入れている。したがって壁になるか地面になるかを調べて、壁であるならばテーブルの参照アドレスにあらかじめ1を加えておくだけでいいんだ。 (にゃん☆)



### ■図 3Dコース表示の仕組み



THREE-D FD6

```

10 CLEAR200;#HC000:MAXFILES=2:OPEN"GRP:"
AS#1
20 DEFINITA-Z:DIMD(2100),J(19),T(11);CS(1
1)
30 DEFNFA(0)=A5C(MID$(AS,B,1))-64:DEFFNB
(A)=(VAL(MIDS(CS(A),F(1)+I+VAL(MIDS(CS
(CS),A+3,1)))*J+7
40 A=#HC400:DEFUSRA=A:DEFUSR1=A+3:DEFUSR2
=A+6:DEFUSR3=A+9:DEFUSR4=A+12
50 FORI:=0TO7:READS:F0R:I:=0TO1:(STEP2
:POKEA,VAL("&H"+MIO$(AS,J,2)):A=A+1:NEXT
J,I
60 ONERRGORTO580:OPEN"#3DD$TIME.DAT"F0R
INPUT$W2:ONERRGORT08:FORI:=0TO11:INPU$=
2,T(I):NEXT:CLOSE#2
-----
70
80 A=#HC000:POKEA+6,35:POKEA+11,2:POKEA+
12,32:POKEA+14,6
90 E=A+28:FORI:=0TO255:POKEE+I,(COS(1.#
24544)*127+256)/MOD256:NEXT
100 E=A+512:FORI:=0TO60:POKEE+I,400/(1+2)
:NEXTI
110 POKEA+768,&H99:E=A+769:FORI:=0TO40:J=
1:I=K-INT(I/2,3):POKEE+J,34+¥*2+(KM0D2)+
(K¥2)-16:K=INT(I/4+5):POKEE+J+1,34+K¥2+(
KM0D2)+(K¥2)-16:NEXT
120 FORI:=0TO8:READCS(I):NEXT
130
140 SCREEN8,0:COLOR0,0,0:SETPAGE1,1:SCREEN
8,CLS
150 FORI:=0TO8:READS:LINE(XX+18,YY)-STEP
14,7)=255,BF:FORI:=1TOLEN(AS)-3STEP4
160 F=FNA(1)+64:IFF=49THENI=I+1
170 F=XFNA(1):Y=FNA(1)+2:F=FNA(1)+128:W=
FNA(1)+3:Z=z+(WAND32):Z=IFF=49THEN190
180 W1=(WAND51)/3:UX=X*W1/2:V=Y*W1/2:R1
-50R((X-X0)^2*(Y-Y0)^2+.1):FORI:=0TO1STE
P1/R1:K1=1-L1:(LINE(X0*K1+X*L1+U,Y0*K1+Y
L1)+X0,X:Y0)=Z,Z=0
190 NEXT:L=STEP((XX,YY))-STEP(63,3).255-B:X
X=(XX+64)/MOD256:YY=YY-(XX=0)+64:NEXT
210 *****
220 SCREEN8,B:COLOR242
230 COPY(CSM004)+64,(CS¥4)+64)-STEP(63,
3)-STEP(96,58):COPY(0,120)-(255,211)+
64,BF:ORAW"BM100,140":PRINT#1,"-":X=CS+1:
RAW"BM100,160":PRINT#1,"æüçþÿ":T(CS)=C
OPY(80,140)-(201,170),0TO(79,140),0,TPSE
240 S=S+STICK(0)+STICK(1)+STICK(2):IFS=IAN
OT(CS)<4999THENT$3:GOTO270
250 IFS>1THENC$=(CS+SIGN(S-5))+9/MODOP:GOTO
230
260 FORST:=0TO2:IFSTRIG(ST)=0THENNEXT:GOTO
0240
270 COPY(96,58)-STEP(63,63),0TO0
280 *****
290 SCREEN1,0,0,WLOTH32:KEYOFF:VOP(0)=VO
P(0):OR2,VOP(4)=3:VOP(3)=255:VOP(11)=0
300 U=USR4(0):FORI=#H364000TOH36470:VP0KET
+170:VP0KET+8,0:NEXT:SPRITES(0)=CHRS(255)
1,

```

```

310 FOR I=0 TO 7: J=7-I: COLOR=(1+2,FNB(1)+FNB
8(2),FNB(3)):NEXT:COLOR=(10+7,0,0):FOR I=
0 TO 3: LOCATE=(15+1,14+1,14+1):NEXT
320 LOCATE=12,10:PRINT"SPED":LOCATE=14,20
330 PRINT"LAPEE":LOCATE=12,22:PRINT"TIME
330 POKE&HFAF,PEEK(&HFAFC)OR8:IFST=3THE
NLOAD="Y3D08"+CHR$(CS+65)+".BIN",S
340
=====
350 T=0:0T=0:L=0:VA=16384
360 RESTORE 700:FOR I=0 TO 19:READ J(1):NEXT:
J(2)=(PEEK(VARPTR(D(2)))+275)AND 127)+256
2500
370 U=USR1(VARPTR(D(2)))USR3(VARPTR(J(0
)))USR(0)+USR2(0)
380 IFST<SANDSTRIG(ST)=0THEN380
390 IFINKEYS<">"THEN390
400 SOUND9,15:SOUND10,15
410
=====
420 IFTIME<7THEN42ELSETIME=0
430 IFST<3THENJ(14)=STICK(ST)-STRIG(ST)+
16:VPOKEVA,J(14)ELSEJ(14)=VPEEK(VA)
440 X=J(0):U=USR1(VARPTR(D(2)))-USR3(VAR
PTR(J(0)))+USR(0)+USR2(0)
450 IFL<3THEN500
460 T=T+1:LOCATE 16,22:PRINTT:VA=VA+1:IFT
>9999THEN550
470 IFJ(1)>2000THEN500
480 IFX=<5000ANDJ(0)>5000THENLOCATE 15+1
4,20:PRINT"BT-BT":L=L+1:IFL<3THEN00EP
490 IFX>5000ANDJ(0)<5000THENJ(0)=X:J(4)
=====
500 V=J(4)&16:0=2400-V: SOUND2,0,MOD256:SO
UND3,0,256+5:0=2300-V: SOUND4,0,MOD256:SO
UND5,0,256+5
510 LOCATE 17,10:V=Y%75:PRINTSTRINGS(0,128
):STRINGS(28,0,129)
520 PUTSRITE(0,128:J(2)+3256),10,0
530 IFINKEYS<CHR$(27)AND0STRIG(3)+STRIG(4
)=0THEN420
540
=====
550 BEEP:IFT<T(CS)ANDL=3THENBSAVE"Y3D08"
+CHR$(65+CS)+".BIN",16384,VA,S:T(CS)=T:O
PEN"Y3D08TIME.DAT"FOROUTPUTAS#2:FOR I=0 TO
11:PRINT#2,T(I):NEXT:CLOSE#2
560 GOTO 220
570
=====
580 IFERR<>70THENPRINT"ERROR"AND# 1,1:
CLOSE#2:MKDIR("Y300"):OPEN"Y3D08TIME.DAT"
FOROUTPUTAS#2:FOR I=0 TO 11:PRINT#2,4999:
NEXT:CLOSE#2:RESUME0ELSEPRINT"ERROR"AND#
1,1:RESUME0
590
=====
600 DATA3190C430FC43C31305C3CC5C370C23
23523560E05320C08C93480C47000B05309C0
CS3A05080FCF05E0431B0C04001CF5D6431AC
2A00C0220FC02A0C02221C0AF3213C021800022
1C03A01C053A050C0202CE5C3217C0A0FC0EC
481810C02222FC0A0211C0E0410A0C005C2211
1101C321EC0E80001133A13C08720606197E08
3A0AC0912A13C260000190C2E94C68F72004EDC1
18DE0E4C00C1E211000008052570C0B21FC082C1
FC021FC082C1F6F040087C09C87C02B070E04B1C
C0B7E042C0B7C28006470947C04C5D0978321C0E
C203A0C3130C3C32130C2108C0BEC250C3A0C0
3A00C080644C53A09C0C8080320C2105C03A0C

```

[illegible]





# あしたは 晴れだ!

## 今月のテーマ

### 「投稿者の胸のうち」

いくらのお金とたくさんの時間とアイデアを費やした投稿作品に、どんな思いが乗っているのか、真剣な気持ちを聞いてみた。

●僕の場合、自分の作品の解説がカラーの画面写真付きで2分の1ページでも載っていて、タイトルの下の「b y ~」というところに自分のペンネームが印刷されていて、「プログラマからのひとこと」に自分の書いて送った文章が載っているのにあこがれて投稿しています。で、掲載誌を学校へ持って行ってホラホラと自慢するんです。すると、「えっ! 酒出君ってこんな難しそうなことできるんだ。すてき!」などという女の子も現れる(かもしれない笑)。ところで、「ちえ熱のせちゃんえ、いれちゃんえ」は2分の1どころか8分の1ページ、2色なうえに画面写真もない。プログラムも載っていないし、「プログラマからのひとこと」に相当する「勝利宣言の場」もない。これでは載ってもあまりうれしくなさそうな気がします。それだけならばまだしも、改良して再投稿し、堂々と4色へ登場できたかもしれないところを、へたに掲載されてしまったため、ちょっとやそっとの改良ではその夢は実現できなくなってしまうのです。別に「作者を侮辱している」とか何とかなとは思いますが、「ちょっとでも載ったほうが、載らないよりまし」とも思えません。いっそのこと載らないほうが嬉しい、チャンスも生まれるというものではないでしょうか。=茨城県・ヴァーさん酒出(16歳)

改良して、採用レベルに達することのできる作品には「再投稿してほしい」というコメントを選考会レポートのページで書くようにしている。ただ、再投稿してもらっても、おもしろさの限界が見えている作品、それでも光るなにかをもらっていて、それを読者にも見てもらいたい作品を「ちえ熱のせちゃんえ」みたいなところで紹介したいのだ。矛盾しているが、それが惜しい作品に対する精一杯の思いやりです。

●Mファンは投稿プログラムのコ

ーナーがすごく気合が入っていると思う。僕がファンダムでたまに思うことは、個人によって好き嫌いはあるかもしれませんが、プログラムの長さを考慮してもあまりおもしろくないものがある、ということです。だから、掲載された作品がどのように評価されたのか選考会での得点やコメントなんかも載せてほしいです。選考会レポートでは、採用予定の作品の紹介よりも惜しかった作品に改良したほうがいい点などのコメントを付けて紹介してほしいです。投稿者としてはどこを直したらいいかわからないこともあるし、何かコメントをもらったりすると励みになるからです。あと、中途半端に採用されるよりはボツになったほうが、手直しなどをして再投稿することができるので、僕はそのほうがいいです。=千葉県・すてぶ(19歳)

すてぶ君のいっていることに近いことを、今のファンダムスクラムでやっているような気がするけどどうだろう?

●僕はMファンには1年前、初めて投稿した。そのときはプログラムコンテストだったので、特別参加賞としてMファンテレカをもらった。次はボツ。そして僕の作品が「ちえ熱の選考会レポート」に載った。これが大きかった。僕の友だちに98を始めるというやつがいたけど、それを見てMSXに寝返った。そしてプログラムの勉強を始めた。でも、いちばん影響を受けたのは僕。採用じゃなかったけど、ものすごくうれしかったのだ。それからゲーム作りに専念しまくっている。そして10日後、なんと、採用通知が! 死ぬほどうれしかったし、学校でもいつのまにか英雄になっていた。Mファンで少しでも載ることは、投稿者の血を逆流させる。最初、採用されたときはだれでもそうだっただろう。だから今の僕は常連……い

や、プログラムコンテストで賞を1つでも取れるようにがんばっている。=三重県・FRIEVE(15歳)

わたしもゲームを作ったことがあるが投稿したことはない。投稿することに興味があまりなかったし、一生懸命作った作品がボツになってしまうのは、だれにも認めてもらう必要のない楽しみを壊してしまう気がしたからだ。だから採用されるということは、本当にうれしいのだらうね。

●僕もファンダムやAVフォーラムなどいろいろなプログラムを投稿しました。でも今のところオールボツです。そんな僕から見ると、選考会レポートなどは、「自分のプログラムを評価してくれるところ」に思えます。もし、僕の投稿したプログラムが選考会レポートに載ったとしたら、「あともう一歩だ」と思って励まされると思います。そしてそれが次のプログラム作りの原動力になると思うのです。=岐阜県・Izochi(13歳)

しっかり評価するから、がんばって送ってきてね。

●僕はたとえ「投稿ありがとう」のところで、青字で名前が書かれていてもうれしい。何となく自分の存在を認めてくれているようなそんな気がするからだ。よく僕もファンダムにゲームを作って投稿したりするが、いつも青字でしかない。しかし、それが載るまでの間、学校から帰ると、まず最初に郵便受けを調べる。そして溜め息をついて次の日をつつ。これの繰り返しだ。明日には採用通知がくるかもしれない。そう思うと実に明日がまちどおしい。宝くじみたいなもののような感じだ。=大阪府・福田陽介(14歳)

投稿の楽しみだね、これは。

●一度も出したことのないのに、こんなこといったら怒られるかもしれませんが、採用されることは、結構、難しいのではないのでしょうか? だから「ちえ熱の〜」のよう

なコーナーで出られるのは幸せんたではないでしょうか。最後に、投稿された作品はすべて、見てくれているのです。けっしてボツにしたいとは思っていないと思います。=宮城県・川村信男(15歳)

われわれの仕事は、いかにどれだけ作品をボツにするかではなく、どれだけ多くの作品を採用できるかだと思っている。今回のテーマに送られてきたみんなの意見は無駄にはせず、きっとこれからのファンダムに役立てていくよ。また、53ページの欄外にも読者の意見を紹介しているので読んでね。

採用者に採用通知を送って、返事返ってくる。そこで見かけるのが「採用してくれてありがとう」という言葉だ。この言葉を見るととてもうれしい。しかし、われわれがキミたちの作品なり手紙なりを誌面で紹介するのは、それを読者に見て(読んで)もらいたい、十分誌面を飾るのにふさわしいものだと判断したためであって、なに「何回も投稿してくれているからなあ、採用してやるか」という投稿者に対するお情けや、あわれみからではないのである。だから「ありがとう」という言葉はこちらからいわせてもらいたいぞ。

■8月号のテーマは?

最近のペンネームを見ると、「~SOFT」というのが多い。すっかり気分はソフトハウス、ゲームメーカー気分なのだろう(実際それとおなじことをしているのもんね)。そこでどうだろう。キミが次に手がけてみたい次代のゲームをここでフリーに述べてみては。というわけで8月号のテーマは「大作ここに完成、近日発売!」です。もちろん、今、キミが作りかけのゲームのPRや、自分では作れないが、このアイデアをだれかゲームにしてほしいみたいなことを書いて送ってきてもらってもいい。5月20日到着ぶんまで受け付けます。(ち)



A1GTのここが知りたい! 聞きたいぞ!

# GTフォーラム



★今月のテーマ/GTの『MSXView』はバージョン1.20

MSXはとんとん、アップしている。MIDIもDOS2もG  
U1こと MSXView も何でもござれだ。そうすると、MSX  
専門家になるのは、かんたんではない。MIDIをやるなら、音

楽のことも楽器のことも拡張BASICの知識も必要だ。ユーザ  
ーとして、MSXのどの分野で楽しむか迷うところだ。そんな  
GTの情報交換の場になれば本望である。

## MSXView

Q A1GT内蔵の『MSXView』のPageBOOKで、PCMができるのじゃなかったのですか。できなくてごまっているんですけど……。

(香川県木田郡・泉和良くん・15才)

A GTではできません。パッケージ版の新バージョン『MSXView 1.21』のみ可。

最近Mファンに入っているアスキーの広告によるとPCMが使えるように宣伝されているが、あれは『MSXView』のバージョン

1.21のもの。GTは1.20と1つまえのものなのだ。この0.01の差が大きい。

ちなみに\$PCMPLAY (PageLINKがページデータファイルをリンクさせるときにPCMデータファイルを取りこみ、BOKファイル中に置く)と、\$PCMPLAY (PageVIEW実行時に外部ファイルを読みこみ音声データを再生する)のスク립トコマンドが追加された。\$PCMPLAY<ファイル名><再生レート>~3>って使うのだった。

Q GTのユーザーはどうやってバージョンアップするのでしょうか。登録ハガキらしいものはなかったし、よく考えてみると不安です。

(北海道札幌市・森貴也さん・?才・会社員)

A GTの『MSXView』のバージョンアップはない。できない、が正解。

ハードのバージョンアップって大変だ。考えてみれば解体してROM差し換えて、それによって環境も少々取り代えて……。安く『MSXView』が手に入ったのだからガマンだな。

Q 11~12月号の付録ディスクのDAをセーブしようとする、「Cディスクが書き込み保護されています」のメッセージが出てうまく記録できません。

(愛知県大府市・水野隆行くん・15才)

A ファイルの複写、移動と考えればかんたん。

これはどうやらROMに書きこもうとしているようだ。

GT付属の『MSXView使用説明書』の40~41ページに書かれている「ファイルを複写、移動する」に従って別のフロッピーに複写しよう。

## その他

Q A1WXのディスク部分をA1GTの外付けディスクドライブとして使いたいのですが、いちばんかんたんな接続方法を教えてください。

(福井県福井市・秋田直人さん・30才・地方公務員)

A かんたんな接続方法はない。

WXのものにかぎらず、内蔵ディスクドライブは本体から切り離して使用することを基本的に想定していない。へたに改造して壊してしまっても保証がきかなくなるので大変危険だ。

やはり、増設ドライブを買うのがいちばんだろう。

ただ、GTではぶつでも高速のRAMディスクが952Kバイト使用できるので、DOSやBASICを拡張すれば、2Dドライブ感覚で使えるから、とりあえず増設は必要ないかも。

Q GTの機能として、電子手帳とデータ通信可能とありますが、この点をご紹介ください。

(鳥取県出雲市・米原幹人さん・30才・公務員)

A ハイハイ。

ソフトと接続コードがペアになった「電子システム手帳通信セット」は既に発売中。使える電子手帳はパナソニックの「U1手帳 Secre(C1~P1)」(シャープのPA-8600も可能)のみ。価格は8800円。

電子手帳の接続にはこのケーブルが必要。



●大きい口はジョイスティックポートへ  
●電子手帳に入れるとこんな感じになる



お便り、つつこみ  
待ってます

A1GTに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。

〒105東京都港区新橋4-10-7徳間書店インターメディア MSX・FAN編集部「GTフォーラム」係

協力 松下電器、アスキー

## 耳寄り情報交換コーナー

編集部のかや、各メーカーでも、気づかなかった耳寄りな情報を紹介。ここへの情報提供もみなさん、よろしく!

●『MSXView』のPageBOOK用ファイル(拡張子BOK)を拡張子BOに変更すれば、『HAL NOTE』用のプレゼンテーション・ツールでそのまま読めます。また、付録ディスクのファイルもほぼ問題なく読めました。ですが、さすがにデスクアクセサリ(拡張子DA)はターボRに依

存しないもので、容量の少ない「時計」「LINE」しか動きませんでした。(静岡県沼津市・讃井保行さん・29才・会社員)

●『MSXView』用のデスクアクセサリは、『HAL NOTE』でも使えます。「電卓」「LINE」「BOX」「OVAL」が動きます。「MORE」は完全にダメ。「CUBE」はただの点になってしまいました。(長野県東筑摩郡・小笠原洋さん・17才)



CDのマスタリングとかをしてみると気がつくのだが、人が「音が厚くて迫力がある」と感じるのは、高い音ではなく、中・低域の音の大きさによる。FM音源の場合でも、迫力を出したいときは低めの音が途切れないようにするのがテクニックです。



仮想敵～FOE～

●オリジナル

FOE .FM6

Notes' notes ノーツ・ノーツ

そこで、これからもFM音楽館に採用されたオリジナル曲を中心に付録ディスクのBGMにしていきたいと思っているのですが、それには今のところ次のような制約があります。

①FM6声+リズム音源の組み合わせのみ有効(FM音源がない場合、FM6声のうち最初の3声をPSGで鳴らす)  
②FM音源部の@63、@Vn、Yr、dコマンド、リズム音源部の@Vnが使えません

```

330 C6="0EBQ4EE0EE804EE0EE8EQ4EE QD8Q4D
DDdD804DDDDdC8B04BB">
248 C="Y18,44&A&Y18,26&A&Y18,44&A&Y18,26
&A&";C=C+C
250 C2="03V12Y34,320B"> L16AR16E8BGA&A&L32
A4&"+C">C&Y18,99&C&Y18,79&C&Y18,99&C&Y18,
79&C&D&Y18,141&D&Y18,119&D&Y18,141&D&
Y18,119&D&C&B, &Y18,79&B&Y18,61&B&Y18,79&B
&Y18,61&B&Y18,79&B&Y18,61&B&C&B">
260 C0="> F4&Y18,219&F&Y18,192&F&Y18,219
&F&Y18,192&F&Y18,219&F&Y18,192&F&Y18,219
&F&Y18,192&F G4&Y18,0&G&Y18,10&G&Y18,0&G
&Y18,10&G&Y34,04G166G16G34,Y32 A4&"+C
270 C3=C0+"&Y9Y34,004L16">C<C<BBA&A&C">
288 CA=C0+"&Y9Y34,004L16">C<C<BRI6AG&A&C">
290 D1="AAR16GAR16GAR16G&YAGC<G<CDBD&C AAR16
GAR16GAR16G&YAGC<CDBD<C">
300 D2="AA<C<R1GA<C<R16AR16A">C<AAR16">ER1
6< GGBR16GR16">C<R16GB8GR16">C<R16">
318 D="FFAR16">C<R16GR16GBR16GR16">C<R16
AA">C<R16A">C<R16AR16A">C<AA<C<R16">
230 D3=D+"&G":D4=D+"&A">
330 D5="AAR16GAR16GAR16GAR16GAR16GAR16GAR16GAR
R16GAR16GAR16G">CDBD<C">
340 D6="GGBR16G">C<R16GR16GB8GR16">E<R16 F
#FA&R16F">C<R16FBR16F#FA&F#G">C<R16G">
350 E="Y20,44&A&Y20,26&A&Y20,44&A&Y20,27
&A&";E=E+E+E+E
360 E1="03V12 L16">06C80C32D.CBAGABEGA&A&
AG<CDBL32&A&A&"+E
370 E2="0604L16 V12AV11AV14EV11EV14GV11
AV14AV11AV14EGAB<C<B6 >V14CCV11CCV14DDV11
1DDV14BBV11BBV14GGV11GV14EV12">
380 E="V14FFV11FV14GGV11GV14AV11GV14GGV11
1GV14AAV11AV14BBV11BBV14CCV11CCV14DDV11D
390 E3=E+"&V14EV11E<CBBV12BBV13BBV14BV15B">
:E4=E+"&V14BV11BA&V12AAV13AAV14AV15A">
400 E6="06V11106L16">A<A<E<A<G<A<AA<E<A<A
A">C<B<G<G<G<G<A<G<A<G<A<G<A<G<G">
410 F1="03V10 L16R16">C8C32D.CBAGABEGA&A&
AG<CDB016">CDB<C11BA">V12DC<BA&C">
420 F2="0480L16 V12DEV9EV12BV9B">V12DEV9
V12DEV9EV12C<B<D<EFG#G#D V12G6GV9GV12DA&V9A
AV12F#F#V9F#V12DDV9DDV12<BV18B">
430 F6="06V90L16R16">A<A<E<A<A<G<A<AA<E<G
A<A">C<B<G<G<G<G<A<G<A<E<A<A<G<A<G<A<G">
440 F="V12CCV10CV12DDV10DV12EV10EV12DDV10
0DV12EV10EV12F#F#V10F#V12GGV10">
450 F3=F#F#V12AAV10A V12BV10BF#F#V11F#F#F#V
12F#F#F#V13F#F#F#F#
460 F4=F#F#V12AAV10A V12F#F#V10F#EEV11EEV12
EEV13EV14E">
470 R="HB:16HB:16C16B:16HSM:16H16C16SM:1
6H16SM:16C81:16B:16HSM:16H16C16B:16H16
81:16H16C16B:16H16C16B:16HSM:16H16C16SM:1
6H16SM:16C81:16B:16HSM:16H16C16SM:16B16:1
6H16R="HB:16HB:16C16B:16HSM:16H16C16B:16B:1
6HB:16H16C16B:16B">
480 R2=R#"HSM:16H16CB:16SM:16">R#"HSM:16
HSM:16C16SM:16">
490 P1="V13CV11CVCV7C":P1="R"+P+"R16"+P+P
+P+"R16"+P+"R4.">P+"R16">P+P+P+"R16">P+P
520 P2="R"+P+"R4.">P2=P2+P+"R16V13CV10C">
+P2+"V13CV11C">P+"V13CV10C">
330 '----- PLAY
540 FORX=0TO1
550 PLAY#2,".",",",",",",",",",",",R1,P1:NEXT
560 FORX=0TO1:FORX=0TO1
570 PLAY#2,A1,B1,C1,".",",",",",R1,P1:NEXT
580 FORY=0TOX+2
590 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,".",",",",R1,P1:NEXT
600 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1
610 FORY=0TOX
620 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R2,P2

```

```

630 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,R2,P2
640 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R2,P2
650 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,R2,P2:IFY=0
ANDX=1THENPLAY#2,"","","",">"
660 NEXT:TEXT:FORX=0TO1:PLAY#2,A5,B5,C5,
D5,"O5"+"O5",R1,P1:NEXT:FORX=0TO1
670 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,R2,P2
680 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E6,F6,R2,P2:NEXT
690 GOT0540

```

©Out of Memory

## Run For.....?

■山口県 Out of Memory (19歳)

●オリジナル

これはちょっと不思議なオリジナル曲。典型的なヘヴィメタとD. A. F (ドイツの強力なテクノ・バンド) が合体したような魅力があります。ドラムはヘヴィメタなんだけど、ベース・ラインやメロディ、アンサンブルがロックの形式から外れた奇妙なフレーズばかりで、無骨で太いところがドイツ風。この自分のオリジナリティを大切にしつつ、次回はリズムに凝ってみるとさらにおもしろそう。

RUNFOR- .FM6

```

0 0      I="L803CCE-12C-B-16)r16GCC24C<B>+CC
E-12F16r16L24CC24CC<B-8B8">:E1="a33V1508"
+I:F1="a12V1203"+I
20 CLEAR 1000B:MUSIC(1,0,1,1,1,1,1):D
EFSTR-AZ
30 'SOUND7:49:SOUND6,12
40 _VOICE(a33,a12,a6)
50 "***** DRUMS *****"
60 Z="a330058":A=Z+"4":B=Z+"6":C=Z+"16":D
=Z+"32":Z="a3102A":H=Z+"4":I=Z+"8":J="R1
6":K=Z+"32"
70 R=J+J+8J+J+B:S=S0R+R+R
80 Z="SM2600C":A=Z+"4":B=Z+"8":C=Z+"16":
D=Z+"32":Z="SM300C":H=Z+"4":I=Z+"8":J=Z+
"16":K=Z+"32"
90 R=J+J+8J+J+B:S=S0R+R+R
100 R="A15V13816B16S!B16B16B16B16S!B16
B16":R0=R+R+R+"B4B4":R1=R+R+R
110 P="A15V13B16B16S!C!B16B16B16B16S!C!
B16B16":R0=R+R+R+"B4B4":R3=P+P+P
120 R1=R+R+R+"S18B8S!888"
130 R2=R+R+R+R
140
150 'C.<D.>D.<E.>F.<F.>G.<G.>A.<A.>B.<B.>C.<C.>D.<D.>E.
160 'C-<F->E-<A->D-<G->+
170 A0="a48V1505L2CED<F>"
180 B0="a48V1505L2FAG<A>"
190 C0="a6V1204L4CED<F>C<F>C<F>C<F>"
200 D0="a6V1204L4FAG<A>F<A>F<A>F<A>"
210 B0="Q3L8CCCCCEED<D>D<D>D<D>+FFFF"

```



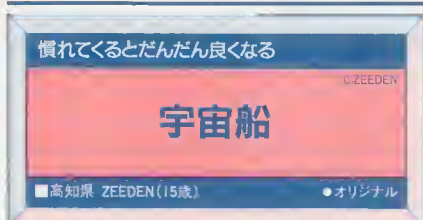




```

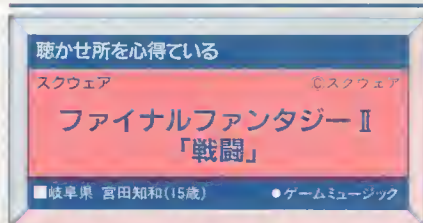
770 PLAY#2,A3$,B3$,C4$,D4$,E4$,F4$,R4$,S
A$
780 PLAY#2,A3$,B3$,C8$,D8$,E8$,F8$,R8$,S
B$
790 PLAY#2,A3$,B3$,C8$,D8$,E8$,F8$,R8$,S
B$
800 PLAY#2,AC$,AC$,CC$,DC$,EC$,FC$,RC$,S
C$
810 GDTD 660

```



この曲のリズムは8分の12拍子として勘定すべきなんだけど、きっと作者はそんなことは気にしていないでしょう。何回か聴いて慣れてくるとだんだん良い曲に思えてくるのが不思議です。曲の題と<sup>あひ</sup>併せ技で1本/

UTYU-SEN.FM6

[illegible]

宮田クンのアレンジは、細かいところにいるいろいろな気を使ってあって、うまくまとまっている。音色と音量のバランスが上手で、聴かせ所を心得ているなあ。ペースが大きくてドラムが小さいのが勝因ですね。

## Notes' notes ノーツ・ノーツ

川村昌史「一度静かなところで、@48のバックに@20(UFO)を入れ、無理矢理COSMICにしていますが、これは適当に曲を作り、曲目をその後に付けて、それから曲目に合うように修正したからです。最初この曲を作った時の

FF2FIGHT.FM6

```

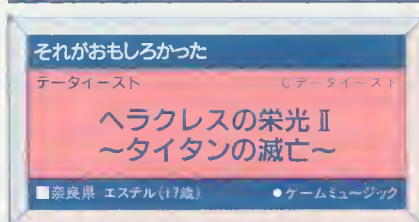
370 CLEAR2000:MUSIC(1;0;1;1;1;1;1;1);T
ANSPOSE(1;-BGM(1);TS$=T150";PLAY#2,T$,T
S$,TS,T$,TS,T$,TS,T$,TS,_PITCH(440)
2 D FDR1;@DTD5:PDK6HEFAZC+16;I,1*10+10:NEXT
T:50UND7;@T9:50UND6;@
38 A0$="014V15O2L12FG+B>DFG+B>DFG+B>DRV1
13043"
40 B0$="R24"+A0$
48 C0$="014V15O2L12RFGB+B>DFG+B>DFG+B>DR
1V12Q43"
60 D0$="R24"+C0$
70 E$="L804AAAAAGGAAAAAGG":E0$="@SV12D
2F1Q33V15"+E$
80 F0$="05V1102F1Q14"+E$
90 A1$="L804D4AB,C0D0E4Q0CG0BF+4L48D8..8.D
DEL804FEDCQ0B84..A4>DC(AAG+4(G+A)B4E4"
100 B1$="@SV18"+A1$
110 C1$="D4LBQC4EA G+QB64L4BE8..8EEFLBF+AD
404AGEF08L48D4..8DEEQ4F8RQ0QC4<8..8BB>C
Q04BR808RG+4"
120 D1$="@SV9"+C1$
130 E1$="02L808AQ4>A<QBQQ4>BQ8C>Q4C<QBQ>
Q4Q<Q8AQ4>A<QBQQ4>BQ8C>Q4C<Q8AQ4>A<FFF
FFFFEEEEEEE"
150 A2$="L4FA"CFQ4<EE>Q8L16Q14FEFEDEFEF
ED"
160 B2$="L4FA"CFQ4<EE>Q8L16Q14R32FEFEDEF
EDFED32"
170 C2$="L16EAB8<C>B>CDED8EFEFFGAQ4<G+G+>J4
Q8R16..JQ14FEFEDEFEFED32"
180 D2$="L16EAB8<C>B>CDED8EFEFFGAQ4<G+G+>J4
Q8R16..JQ14FEFEDEFEFED32"
190 E2$="Q3FFEEDCCCB"
210 A3$="024DL4<FA>CFQ4<EE>Q8L8Q34D3<EAB>
<EAB>E>L24D<BG+FED<L16BG+FDQ14"
220 B3$="@SL4<FA>CFQ4<EE>Q8L8Q14O3R32<EAB>
<EAB>E>L24D<BG+FED<L16BG+FD32Q5"
230 C3$="L16Q43<(AB8)<C>B>CDED8EFEFFGAQ4<G
+G+>Q0R16..JQ34D3L8<EAB><EAB>E>L24D<BG+
FED<L16BG+D32Q43"
240 D3$="L16Q5<(AB8)<C>B>CDED8EFEFFGAQ4<G
+G+>Q0R16..JQ14D3L8<EAB><EAB>E>L24D<BG+
FED<L16BG+D6Q45"
250 E3$="L8Q8AB->A>C<AB-A>D<AB-A>E<AB-A>
F<"
270 AS$="08L805<EAEA><EAE>Q4AG+Q8<EGEG>
GE7Q4GF+08<DDFF><DDF>Q4FEQ8CE-CE><CE-C>
Q4QDE":QS="DB<AB-A>C<AB-A>D<AB-A>E<AB-A>
F":A4$="014"+AS+">A5"+0$+"FQ43"
280 B4$=AS+">R16"+Q$+"F16"
290 C4$="Q8L4Q5C.<BB8.-ABA-.G8F+.G+8L8<A
B-A>C<AB-A>D<AB-A>E<AB-A>F"
300 D4$="Q8Q5L4Q5C.<BB8.-ABA-.G8F+.G+8L8
R16<AB-A>C<AB-A>D<AB-A>E<AB-A>F16Q14"
310 E4$=E3$+"Q4AAR4AAR4AAR4AA"
330 AS$="L4FEG+CDEFF+G":A5$="Q43"+AS:B5$
=A$
350 CS$="EFEG+EFAEFLL16BFDFAF+DF+G+B>E"
370 E5$="L4Q8>AA-GFED<B"
380 GS$="B16B16B16B16":L$="B8B85C8B8B8B8B5
C8B8":G0$="V2"+GS+">V4"+GS+">V7"+GS+">V10"+
GS+L$+L$
390 G1$=L$+L$+L$+"B8B85C8B8B8B85C85165168B
"
400 G2$=L$+"5C85C8R25H165H168B"
410 G3$=L$+L$
420 GS$="B8B85C165C168B":G4$=L$+L$+GS+GS+
GS+GS
430 GS$="5C165C168B":G5$=L$+"B8B8"+GS+GS+
"5C165C16816B16"
440 HS$="CCM280CM1600CCM280CM1600C":H0$
="$R2.L1650H4000CCM2800L8CM1600":HS+HS
450 H1$=HS+HS+HS+"CCM2800CM1600CCM2800CL
16CCL8M1600C"
460 H2$=HS+">M2800CCR2L16CCL8M1600C"
470 H3$=HS+HS
480 PS$="CCL16M2800CCL8M1600C":H4$=HS+HS+
PS+PS+PS+PS
490 PS$="L16M2800CCL8M1600C":H5$=HS+">CC"+
PS+PS+"L16M2800CCL8M1600CCL8"
1000 PLAY#2,A1,B1,S,C1S,D1S,E1S,G1S,G1S
HS:NEXT

```

```

1020 PLAY#2:A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,E2$,G2$,
H2$
1030 PLAY#2:A3$,B3$,C3$,D3$,E2$,E2$,G2$,
H2$
1040 PLAY#2:"" ," " ," " ," " ,E3$,E3$,G3$,
H3$
1050 FDRI=0T01
1060 PLAY#2:A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,E4$,G4$,
H4$:NEXT
1070 PLAY#2:A5$,B5$,C5$,C5$,E5$,E5$,G5$,
H5$
1080 GDTO1005

```



この作品はたぶん音の高さが間違っているところがいくつかあるんだけど、採用したのはそれがおもしろかったから。コード感や対旋律がズレているのが妙に気持ち良い。

HERA .FM6

```

000      ,      ヘラフレスのえいこう II
20      ,
40      ,      = こうやにくく 井世 =
60      ,
80      ,      By エテリ
100     ,
120     CALL MU5IC(0,0,3,2,2)
140     CLEAR 1000:DEF5TR A-T
160     CALL VOICE(045,06,014,09,03,06,09)
180     POKEHFA2C+16*1,20:POKEHFA2C+16*4,3
200     POKEHFA2C+16*6,0
220     ,
240     T="T120"
260     ,
280     A0="V1204L4B,.8LB8.L16B>C+DL8EDC+DC+<
300     A"
320     A1="B>ED<B>F+E<B>AG<B>>C<B"
340     A2=">L2C<L4BL2F+,8F+,"
360     A3="L16F+GAGF+GF+EF+EDC+"
380     A4=">L2C<L816C<B>C<B"
400     A5="L1F+,.8L8F+<B>C+DEF+"
420     A6="L4AG>D8D,.8LD0<GF"
440     A7="L4GF>C8C,.8LBC<GF"
460     A8="L4G.FL2CL8C+GF"
480     A9="L4G.FL2CC<L8B>CD"
500     AA="L2E.L4EF6"
520     AB="B-L1A-L8GF"
540     AC="L2E.L4EF6"
560     AD="GFD-L2A-,"
580     ,
600     B0="V1304L4B,.8LG.L16GAB>L8C<BABAFA"
620     B1="G>C<BG>DC>G<F+E<G>AG"
640     B2="L2F+L4EL2D,.L4C.<B,"
660     B3=">L16DEF+EDDEC+DC<BA"
680     B4="L2F+8L8F+F+"
700     B5="L4D.C+<L2B,.8L4B.L8B>C+D"
720     B6="L2D.L4AG"
740     B7="L2C.L4GFC"
760     B8="L2C>.C,"
780     B9="<C+.G,"
800     BA="C.L4CDE"
820     BB="6L2F8F,"
840     BC="<+.L4CDE"
860     BD="D-D<B>-FE-D-"
880     ,
900     C0="V1503L8CG>CDC<G">:C1=C0+C0
920     C2="EB>YEF<B">:C3=C2+C2+C2
940     C4="CG>CDC<B">:C5=C4+C4+C4
960     C6="E-BY<-B>F<B">:C6=C6+C6
980     C7="DB>>B>D<C">:C7=C7+C7
1000    C8="D-A->D<-A->D<-A->:C8=C8+C8
1020    C9="CG>C<G>C<G">:C9=C9+C9
1040    CA="FA<CFC<A":CA=CA+CA

```

## ■ファイナルファンタジーII「戦闘」

宮田知和「ビーも初採用された宮田です。中学生最後の思い出に投稿してみました。なんかデチューンがいい加減で、ドラムもてきとーで、エコーつけてしまったせいで長めになっ

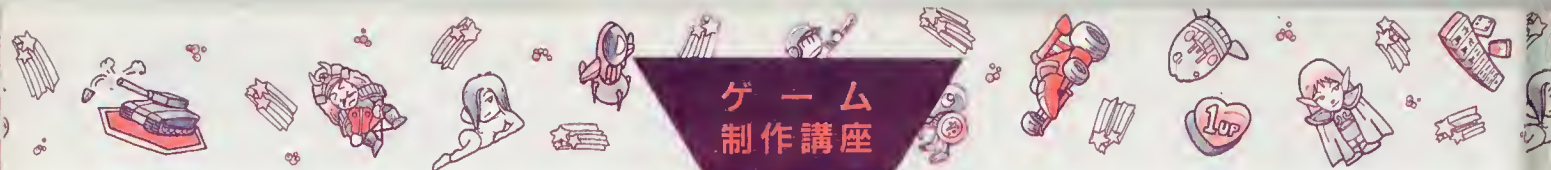
てしまったんですけれども。まあ音色を  
をころころ変えているので、聞いた感  
じはいいと思うんですけれども」

■ヘラクレスの栄光Ⅱ～タイタンの滅亡～  
エステル「ついでに投稿したほうが採









## ゲーム制作講座

コマンドに関しては、しつこいくらいに  
やったと思うが、さらに深く追究する。  
ユーザーにとって、ほんとうに遊びやす

講師 飯島健男

第24回

いゲームとは何なのか。ほんとうに複雑  
なゲームを望んでいるのだろうか。そこ  
んところをコマンドから考えてみよう。

# シナリオを3日で書く方法！ その④

RPGも、ゲーム機で遊べるものが一般的になってから、ずいぶんお手軽に遊べるものが増えてきたようだ。むかしは、意味不明なメッセージや、それとなく遠回しにいう謎がかった言葉に胸おどらせるユーザーも多かった。マニアがじっくり時間をかけて遊んでいた時代だ。だが、最近は最初から攻略本を片手に、パターンどおりにゲームを進めるユーザーが増えたといわれる。ある意味で、RPGが一般的になったわけなんだけど。

でも、やっぱりそういうゲームのやり方は何度かやっているうちに飽きてきてしまう。そこで、自由度の高いRPGを望む声が多くなり、最近はその手この手でシステム自体に独自の形態を求めるRPGも現れ始めた。これは、とってもいい傾向だと思う。いまさらだけど、ようやくゲーム業界全体の活性化を図るような動きが出てきたようだ。ただし、意外性とか、カルト性だけを狙う、というのはちょっと違うけどね。

さて、そこでコマンドのことをもう1度考えてみよう。

コマンドは、RPGを進行させるにあたって必ず必要なシステムだ。そして、このコマンドの操作形態が複雑であればあるほど、マニュアルが分厚くなる。マニュアルが分厚いと、それだけでゲームを投げ出すユーザーもいる。フライトシミュレータとかがそのいい例かもね。

じつは、僕もそのタイプだ。

ゲームのシステムを理解するという非常にづらい作業を乗り越えてしまうと、結構はまるゲームも多いのだが、そこまでするのが大変なんだよな。もちろん、自分の作りたいゲームと遊びたいゲームはかならずしも一致していないというものが根底にあるからなりたつ話だけど。

いきなりソフトを立ち上げて、勝手にいじくっているうちに、しだいにのめりこんでいってしまうタイプと、わけもわからないうちにゲーム・オーバーになってしまうタイプとでは、取っ付きやすさが違う。しかし、この2タイプにはどちらがいいとか悪いとかいうものはない。どちらも正しいと思う。

前者は一般を対象にターゲットを広くとってあり、後者はターゲットをしぼりこんで、遊びたい人だけが遊べるようにした結果だ。最初にゲームを作ろうと思った場合、後者に走る傾向が強いが、あくまで前者をめざすこと。最初は誰もが遊べるゲームをめざさないと、ひとりよがりや他人に思われるだけだ。このへんのことはまえにもいったと思うけど、一般性の定義というのをコマンド・システム面から考えてみる。

まず通常のコマンドの部分。キミの持っているRPGをどれか想定してみてくれ。メニュー・ウインドウを開くと「話す」とか「開く」とか「調べる」というコマンドはないか。極論で一般性を追究しようとした場合、誰

にでも遊べるということはお手軽という結論に達するのだが、もしそうだとしたら、これらのコマンドはほんとうに必要なんだろうか。

町のマップを歩いていて、人と出会う。その人に接しても彼はただ歩いているだけ。ウインドウを開いて、「話す」というコマンドを入力しないかぎり、彼は情報を与えてくれない。

RPGを初めて遊ぶ人間が、マニュアルを読まずにスタートすると、最初に人と話すにはどうするか、というシステムの問題に直面する。これ、笑い話のようだけど、ほんとうの話。

RPG慣れしているユーザーにとって初歩的な常識も、初心者にとってはまったく知らない未知の世界なのだ。だから、宝箱も開けられないし、どこかにある秘密の階段などは絶対に見つけることができない。でも、このへんは遊んでいるうちに何とかなる。

困るのは、もっとも基本的なシステム。セーブとか、パラメ

ータとかいうのは専門用語だ。だから、そんな言葉を目にしても、最初のうちはチンプンカンブンだろう。

さらに「強さ400」などという数値は、ゲーマーにとっては単純にそういうものだと思えても、それを素直に受け入れることのできない人たちがいるのは事実。「強さ40ってどれくらいの強さ？」と聞かれたら、キミは答えられるか。「そんなのへ理屈だよ。もっと素直に受けとめろよ」などというものなら、逆に笑われる。確かにそのとおり。

特に「魅力」などというパラメータがあるが、あれは顔がいいということか、それとも人間的にできているということなのか。魅力が高いと、お店が品物を安くしてくれるシステムがあるが、あれってよく考えるとおもしろいよな。

僕も、自分の作ったゲームに登場させたことがあるが、自分で作っていて実際にものを買っている場面を想像したら、吹き出してしまった。

品物を安く買えるのが魅力のせいなら、それはあくまで自分から値段を安くしてくれるように頼んでいるのではなく、客を見て、売り子が勝手に値段を安くしているはすだ。もし、自分から値切っているのなら、安くなるのは魅力のせいではなく、「口のうまさ」とか「お調子者」などというパラメータになりそうだな。

では、戦闘におけるコマンド



### 助手から一言

ほとんどの場合はこの原稿はFAXで編集部送到られてくるんだけどときどき打ち合わせを必要とするので、バンドラボックスにおじゃます。去年の年末は、原稿ももらいたが、というわけで約束をして行ったのはいいのだが、なんと大雪。こんな日に約束するんじゃないかな……と後悔しつつ小滝橋をめざした。ところが、その日は結局原稿はもらえず、5階のバンドラボックスの大きな窓から、小滝橋の交差点に雪が積もって行くのをずっとながめていることになった。そのかわり、私は飯島





を考えてみよう。よく、「防御」というコマンドを見かける。あれってほんとうにユーザーは使っているのだろうか。防御するメリットって、あんまりRPGにはない気がする。

結局、防御をしても敵からのダメージを受けるのだし、防御する場合は敵からダメージを受けたら死んでしまうような最悪の状況なのではないだろうか。防御しても多少のダメージを受けてしまうんだったら、コマンド自体に意味がないよなあ。

だから、本来防御としての意味合いをもたせるコマンドだったら「かばう」ではないのか。ダメージを受けさせたくないキャラを、誰かがかばってやるのが防御ではないだろうか。

RPGも、いろんな意味で仮想現実の世界。ユーザーは、結構描かれてない世界までも考えるようになってきた。勇者に倒されるのをじっと待ってる敵役たち。いつも同じことしかいわない村人たち。選択肢で「はい」を選ばないと、絶対に進まないストーリー。ガッチガッチに縛られたゲーム世界を、ユーザーは納得して楽しめるか、それとも反感をもつか。

すべては「おもしろければいい」という一言に要約されてしまうが、「おもしろくさせる」のが作り手の役目だ。

万人がおもしろいというRPGを突き詰めていくと、コマンドの面から考えれば、コマンドのないRPGという究極点に達する。しかし、はっきりいって、コマンドが1つもないRPGはいままでにお目にかかったことはない。確かに、「話す」や「防御」は削ることができても、「セーブ」や「攻撃」ははずせない。いや、正確にははずせない、と作り手が思っているといったほう

が正解だろう。

無からは何も生まれないという理論もあるが、僕は無からものが生まれるのは当然と考えている。いま、RPGを作るのであれば、既存のRPGを参考に作るのではなく、無から考えてみないか。新しいものというのは、同じ土壌で考えていても決して生まれないと思うよ。



「セーブ」というコマンドはあって当然なのだ、ではなく、ない場合にそれ以上の役割をはたす方法を考えてみないか。

その立場にたって、新しい方向性を見出してみよう。それは、何もむずかしいことではない。気楽に考えればかんたんなことだから。

それと、3日でシナリオを作るとしたら、コマンドはできるだけ簡略化すること。不必要なコマンドはできるだけ省き、何もしなくてもいいようにしよう。

ただし、そのときの既存のRPGを参考にするなよ。あのゲームにもあるから僕のものにも付けよう、なんて思ったら、そのために苦労することになるぞ。最初は、自分が作りたいと思ったゲームに、必要最低限のものだけを入れればいいのだ。コマンドを増やすということは、処理を複雑にするということにつながり、規模が大きくなること

はあれ、小さくなることはない。

コマンドの簡略化は、ゲームをかんたんにするとか、底を浅くすると思っていたら大間違いだぞ。単純なものこそ、奥が深いんだから。

突然話は変わって、恒例のシナリオを1本紹介しよう。千葉県は仁村義信くん、15歳の作品だ。タイトルは「走れ！ 掃除機



者」。どこぞで聞いたようなタイトルだが、ようは掃除機でゴミを吸い採るアクション・ゲーム。いまは、RPGのシナリオを3日で書く方法なるものをやっているのだが、おもしろいから紹介しちゃおう。基本的にはマリオがベースになっているようだが、主人公は「さわやかな風」という鉢巻きとトレーナーを着ている200年以上生きつづけた元新聞配達人。さらにどう見ても男なのだが、性別は不明だそう。なんともわけがわかんなく

て好きだ。ただし、データイーストの「タンブルポップ」とちょっと似ているのが残念。

飯島は、パロディタイプとか、こういう変なセンスのゲームが好きなので、どうしてもこの手のものを紹介してしまう。まじめに書いてくる人、もうしわけありません。

2人同時プレイで、その場合は阪神ファンに似たようなキャラを操作するのだが、彼らが掃除機に吸いこむものは「あれ」という表示のみで、詳しく説明されていない。これって、気を引くための作戦かな。「あれ」って何なのか、とても気になるぞ。

システム的には、掃除機を操って敵を倒すだけの単純明快ゲームなので、ゲーム化は楽だと思うが、ネックになるのはグラフィックだな。この手のギャグ・キャラクタの個性と動きは命。むずかしそうだな。

さらに、日本全国を回るため47ステージあるというのは、はっきりいってダレるんじゃないか。各ステージごとにいろんな仕掛けを用意しないと、飽きると思うぞ。それにしても、1ステージって短いだろうか。長かったら地獄だ。

全体的に企画書も読みやすかったし、ますますの出来だと思う。素質なんありと見たゾ。がんばって自分の道を進んでくれ。それでは、また来月。

## 次回の

## お 題

今回は、ネーミングについて。以前、タイトルについて講義したことがあったが、1本のゲームを作る場合、すべてに名前をつけなければいけない。タイトル1つだけなら楽だけど、キャラクタ、町、敵、武器、アイテム、魔法……などきりがなし。これらのネーミングを考えると、これは地獄を見る。そこで、我々はどうしているか。そこところをそっと教えよう。じゃ、ね！

### 助手から一言

先生の大事な蔵LDから、年末年始を楽しく過ごすコメディものを借りて帰った。LDといえは映画なのだけど、これが壁一面に整理されている。床がめけそうなほどだ。映画好きなのは当然だと思うけど、研究や資料のため、あるいは気分転換のためという大きな目的をもって集めてあるのだ。半端じゃないほどある。ゲーム・デザイナーって、ただ机に紙と鉛筆だけあれば、できるといってわけじゃないのだ。

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中！応募要項の詳細は81ページ



## ORIGINAL SCENARIO CONTEST

中間報告 ③ 編

賞を考えている。応募総数777通と編集部の諸橋が見たら思わず笑顔が出そうな数字で、このなかからトップに立ったのはキミの作品かもしれないぞ。次号を待て //

リベンジ歌一 高橋庸志  
境界の試練 藤野織  
●香森県  
時間の挑戦者 飛内良太  
●秋田県  
静かなる魔の宴宴 関友明  
●宮城県  
女王の野望 海老沢茂  
最後の審判 平野圭大  
●埼玉県  
天宮の島 高田英和  
冒險者の町 中村剛  
●東京都  
シルバーソーサリアン 岡本洋治  
時空の科学者 塩野裕幸  
魔術士の同窓会 辻鉄平  
●神奈川県  
エリート ソーサリアン 篠崎哲也  
●石川県  
競馬狂の詩 高橋昌平・岩本達也  
そして…の反乱 西田泰久  
●静岡県  
悪魔の約束 石川修之  
●長野県  
月面に照らされる城 胡桃澤卓朗  
過去からの配達 柴野真  
六世界の覇者 結貫正樹  
●愛知県  
森と迷宮のある町 高島学  
二つの塔 広瀬美智  
●岐阜県  
魔神復活 坂上和永  
●大阪府  
謎の洞窟 澤田晃伸  
●兵庫県  
神の誘ひ 森萬嗣  
●岡山県  
月食の夜 遠山幸男  
●広島県  
元祖に倣ふ妻 小路裕之  
●海取県  
パヘルバの塔 徳永喜彦  
●山口県  
月の光 石田幸宏  
●佐賀県  
地の神ユクリアン 本村アトム  
書類不備につき審査できず ■■■■  
●東京都  
ソーサリアン、地上への道 大澤直  
●神奈川県  
エルフの思い出 下沢恵弘  
●岡山県  
ニュー・フロンティア 大西毅  
●山口県  
ケル文書 近森祐治  
●佐賀県  
鏡の中はパンドラの国 野中貴志  
?   
タイトルは、名前記入も作品  
に上記合計198作品(累計777作品)

上記合計198作品(累計777作品)



## 2月期整理分

### ファンダム

●北海道  
レーザ一命／ ～愛慕編～ 後藤淳  
WATER BALL 他3／西谷彰  
Air Battle 松田元気  
●青森県  
空中遊城 村林恒  
●宮城県  
EXCITING SHOOT 他1 阿部俊一郎  
●福島県  
メニュー 大越威春  
●茨城県  
あわわのわ 他1 小林靖彦  
●群馬県  
えすけいぶしらいかんす 藤生川雅己  
●埼玉県  
5-アルファベット 横塚君夫  
ぶろくくずし 森本竜太  
●千葉県  
PURE STONE 他1 伊藤毅  
THE・おばけ屋敷 白石恒太  
Defence 伊藤信貴  
●東京都  
マウスゲーム1 他1 澤間航  
ヘルズストーン 山上能央  
SPORT KITE SLG 峰広哲史  
Ball Attack 他1 藤田毅  
1・2のサンダーノ 中野真理  
●神奈川県  
NEW TENKING 他2 津辺慎一  
西洋弦楽 藤原秀行  
パターンエディター 内藤良  
●長野県  
アスカの修業S～In the Ocean～ 木内順  
●新潟県  
THE 陸地取り 他1 中澤康至  
Disassembler 長谷川雄一  
●福井県  
いさのこり192 他2 北川航  
爆発ノ 兎友和  
●静岡県  
Load/Run Run 他1 角谷広昭  
TY.COM. 加藤宣之  
●愛知県  
前ゴンスペシャル 伊藤辰  
疑スクロールシューティングゲーム 中根崇博  
SEA SIOE 競馬 三浦栄一  
●三重県  
TRIANS 他2 界外年応  
SNOW 他1 小林由幸  
えのく ver1.00 高橋正浩  
●京都府  
グラフィック・ツール 木村吾一郎  
●大阪府  
このやうろノ ぶつとばすぞノ 他1 萩上康成  
NAWABAL 1 福井周一  
ANTORM 北川純次  
GIVE ME OXYGEN 藤田幸弘  
電撃野郎Aチーム 中江俊博  
相模 津田裕司  
FIELD RUNNER 益山知也  
●兵庫県  
RUMA 青木拓人  
●岡山県  
がんばれノ あたり屋 木村大輔  
生体周期古術 他2 山本樹  
●広島県  
デジタルロック 出口智秀  
●山口県  
Menu Program System 新莊智和  
●福岡県  
ブロックを壊せノ 豊松孝治  
MISSILE GAME 吉岡茂雄  
西暦X・9年 谷津田俊一  
●熊本県  
電車旅行 他1 三木一  
●宮崎県  
Paparazzi 天原光史  
●鹿児島県  
JANKENでPON 諸留慎一  
GEAR 他1 山元一永  
(整理日2月17日)

### AVフォーラム

●北海道  
北斗百烈拳 堤倉人  
ヘンドボンステレオ 小倉和秀  
●秋田県  
流滞 他3 小西健太  
●山形県  
ぶよーん 岩良弘  
●福島県  
磨りない面々 大藤将人  
●埼玉県  
ロボット対ロボット 他1 菊池康男

ホームランホール 原田敏峰  
せんこう 高橋輝行  
スタンドグラス 田中英二  
●千葉県  
えんじつ 竹並伸  
1年前のあの夜…… 他1 山本理士  
試験は凄だ 大塚真史  
●東京都  
美術の授業 他2 古川健太郎  
砂時計 他1 山上能央  
あと1分ノ 内堀環樹  
●神奈川県  
コンロの火 他1 岡野健介  
カルピス 徳田武亮  
●長野県  
ズスズッ 小野健一  
安らぎの浜辺 竹前和範  
●石川県  
CAP OF KAIBUTUKUN 浦川貴博  
●岐阜県  
シャープ 他1 土屋和之  
実話 今井誠吉  
●愛知県  
太陽系 他5 長谷川健二  
●三重県  
列車より 加藤裕  
●大阪府  
LIVEノ 他2 津国典司  
おきなの祭 他1 長谷川誠  
試験中 野村宜邦  
●和歌山県  
白と黒のエクスター 他1 橋本晶博  
●広島県  
ネオン 出口智秀  
感動の涙 他1 神田里志  
●福岡県  
僕は死にました 他1 宮岡茂雄  
カンニング 他1 宮原研次  
●大分県  
おもちゃの汽車 他3 野島智司  
●長崎県  
今月の光る1本 芳野寛昭  
バグ 平野良二  
(整理日2月17日)

### FM音楽館

●北海道  
パロディウスだノ「Stage1」 他3 津辺大  
ソーサリアン「消えた王様の杖・生還」 小川啓  
ドラえもん 他1 米村聖次  
●青森県  
メタルギア2～RETURN～ 他2 後村秀明  
●岩手県  
遠い日の歌 他2 米倉雄大  
●山形県  
OPENING OF ADVENTURE 野瀬幸  
●茨城県  
Finale 他1 照沼康全  
●栃木県  
ピアノ五重奏曲「まず」 他1 山本賢一  
●群馬県  
東京西走 柄沢和明  
●埼玉県  
マイウェイ 他2 阿左美弘喜  
●千葉県  
PIPELINE 他1 木村孝一  
EXIT of LIFE 岩本圭介  
SONIC THE HEDGEHOG「GREEN HILL」 中村寛  
The NAMARI 他3 菊池康男  
面倒曲 三浦浩之  
●千葉県  
night night walks 今岡幸雄  
A・JAX「海外バージョンの曲」 他1 松村弘和  
●東京都  
MSX-MUSICによるレーザの音 他2 藤田毅  
イース「Fair Wind」 他2 柳橋清隆  
SUPER桃太郎電鉄「サイコロ行進曲」 中野真理  
HOLINESS-ダイアニック・コードー 本橋俊方  
ドラゴンクエストIV「戦士はひとりぐさ」 他1 田中宏和  
●神奈川県  
棋聖「メインテーマ」 牧口大旭  
イースIII「スティクス」 他2 泰健一  
ハイドライド3「ORAGONノ」 他2 今村啓示郎  
●長野県  
ソーラン節 他2 清沢純  
●新潟県  
イース「HOLDERS OF POWER」 他2 川口雅夫  
風を切って(北極の冒険者) 斎藤桂廣  
●福井県  
トラコニックエストIV「エレーン」 他1 谷口洋一  
●岐阜県  
虎血姫のみの行進曲 他1 小川昌史  
イースIII「貿易の街レドモンド」 宮田知和  
●静岡県  
旅 遠藤美代子  
●愛知県 Music-38 他1 松田勝

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は5月情報号のために2月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他2(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説「エンディング2」 伊藤辰  
●大阪府  
Ultior motive 他2 福井英晃  
A・JAX「未使用曲1」 他2 石原顕  
ルパン3世のテーマ 高原高志  
Planet to Planet 他2 藤巻統一  
イース「SUB MISSION」 他3 肥田木盛雄  
What Happened? 他3 中栗秀至  
パッヘルベルのカノン 他1 田中裕裕  
STARTING～始まりの歌～ 他2 木下拓哉  
●兵庫県  
シティ・ターミナル 中村仁  
未来の学校のチャイム 中西正和  
●奈良県  
ピンクソックス「どしどしふんどし」 他3 野尻武史  
●鳥取県  
チャイム 林原一樹  
●岡山県  
陽気なキャッスル 岡林大  
●広島県  
月光 藤本義男  
IYO 出口智秀  
●愛媛県  
Golden Lake 他1 古林克臣  
フィナルファンタジーIIの最後ほうのダンジョン 野宮信雄  
●高知県  
SNOW VILLAGE 他1 岡林大  
●福岡県  
秀魔城伝説「Flash Back」 他3 山田祐一  
(整理日2月17日)

### ほは梅庵のCGコンテスト

イラスト部門  
●北海道  
夜のえきにて…… 松宮英  
クリスタルな二人 田中知明  
「長江くらに降る雪」長久あじき」 二階堂功一  
すばい 秋田大輔  
てへへ…… 松長史  
●岡山県  
Oriental elf 林戸正明  
夕暮れ 山本忠雄  
卒業 他1 長谷山真吾  
りんごごごごご 長谷山真理  
●青森県  
ぼくの理論は完璧さノ 他2 中村善一  
●岩手県  
「戦場のマリア」 千田昭則  
OBAKE 阿部徳日呼  
空 他2 小林尚  
●福島県  
ははえみ 渋谷智之  
●茨城県  
「……」 増田貴之  
●新潟県  
BLUE 牧島秀行  
Moonshine 井川正俊  
セーラー服が大好き 藤田裕之  
サイボーグパートナー 鯉原浩二  
枯木 千葉邦治  
●栃木県  
ひさしふり 田村真一  
ひめさまノ 菊地靖一  
●群馬県  
風景画「像」 柄沢和明  
●埼玉県  
こびとのかぐさ 初見一雄  
また誰かが 樋口百矢  
戦士の微笑 他1 村田淳  
「謎」 他2 茂木章  
●千葉県  
どんぼ 飯島裕貴  
エイツ 他1 山本裕一  
●東京都  
中国人 他1 斎藤俊介  
動物園怪 他4 坂野秀樹  
●神奈川県  
悪のソーネット 他1 曾根勇治  
APPLE 07 関底昭  
エルフの冬 他2 藤武健治  
終戦 中村昇太郎  
どこまでつづく? 広瀬剛  
むらさき 他1 牧口大旭  
飛竜 山中武  
Fighter Blood 指田博史  
海からきた魔物 黒川研  
●長野県  
BOY 他1 馬籠隆史  
志 竹内理  
終戦 他3 沼田弘明  
「一瞥」 小林敬一  
●新潟県  
孤高のインディア ードル公一 他1 藤田康司  
UMI 辻川雅人  
サボテン 他2 江川豊  
夏 斎藤桂廣  
剣物語 佐藤夢

### ゲーム制作講座

●宮城県  
光の封印 渋谷伸一郎  
●群馬県  
霧崎伝説 柄沢和明  
RPG HAPPY 他3 井ノ川順二  
●埼玉県  
王様の耳はロバの耳 山川元  
●兵庫県  
しりとす 伊藤孝  
●愛媛県  
DRAGON FIGHT 田中博樹  
(整理日2月20日)

### スーパー付録ディスク

今回はつこうによりお休み

以上417作品



# す べ て の 投 稿 の あ て 先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「〇〇」係

- すべての投稿は上記の住所で受けつけている。〇〇のところにそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにといたものが掲載の対象です。

## 投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムの一般部門への応募は1 2		<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>	
	①ファンダム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) ④その他( )			
作品名	[ファイル名]			
氏名	フリガナ	( )歳 男・女	ペンネーム	*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/>	フリガナ	都道府県	
☎	-	-	投稿日	1992年 月 日
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名] 年 月頃 ] いいえ			
	②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ			
	③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか? ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。			
	はい [雑誌名] 年 月号 ページ] [書籍名・CD名] [参考にした作品名・記事名]			
	いいえ			
	④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。 [作曲者] [歌手・演奏者]			
	⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。 [ツール名] [SCREEN] [ロードの方法]			
作品コメント				

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。



# 投 稿 応 募 要 項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている！

## ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラムによる自作プログラムの発表の場」である。自作のプログラムなら、ゲーム、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむデモ的作品、そのほか「プログラムでこんなこともできる」という驚きを与えるもの、などジャンルは問わない。

### ★募集部門と発表形式

募集部門は、従来のシステムを廃止し、新たに次の3部門を設ける。

#### ①画面部門

40字×24行以内でできたプログラム。旧システムからそのまま引き継いだ部門で、この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。【発表形式】リストなどの本誌掲載を主体とし、企画によっては付録ディスクにあえて収録しないこともある。

#### ②一般部門

1画面以外の、BASICリストの形で掲載可能で、かつ打ちこみ可能なプログラム。従来のN画面タイプ、10画面タイプ、FP部門のすべてを含む。プログラムの長さは問わないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。【発表形式】リストなどの本誌掲載と付録ディスク収録。ただし、あまりにも長大な作品は、リスト掲載を省略することもありうる。

#### ③CD部門

BASICリストの形で掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(付録ディスクに収録可能なすべてがOK)。【発表形式】4色ページでの紹介と付録ディスク収録。ただし、作品によって臨機応変に解説ページを設けて別企画となることもありうる。

(a)、(b)、(c)のいずれも、規定(後述)の

応募書類を添付したテープまたはディスクによる投稿に限る。

### ★応募書類の規定

①応募用紙(何枚でもコピー可)を使用し、必要事項を記入。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つにつき応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)。

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)を添付。

③プログラムの解説(変数、スプライト、パターン定義キャラクタ、行番号順の解説、マシン語解説など)を添付。

④作品の資料、解法(RPGなどは完全攻略マップ、SLGはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など)

### ★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」

「ニツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボールなどで包む

### ★採用

採用された作品の作者には、掲載誌および規定の謝礼(1万円～5万円)を進呈。ムックなどで再掲された場合も、掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化の場合は、別途契約。

★2つの新しい賞(1992年4月号より)

●第2回ちえ熱賞(新人賞)

1992年7月号～9月号で、ファンダムに初登場した作者のなかから編集部協議により1人を選び、ちえ熱賞(奨励金3万円)を授与。作品よりも、作者自身の可能性を重視したい。発表は10月号の予定。

●第1回T1M賞(作品賞)

1992年4月号～9月号に掲載・収録される作品のなかから1つを選び、その作者にT1M賞(賞金5万円)を授与。選考形式の詳細は未定。発表は11月号の予定。

## F M 音 楽 館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

### ★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

### ★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。  
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

### ★採用

規定の謝礼と掲載誌。

## ほぼ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

### ●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

### ●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

### ★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募

用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

### ★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

### ★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。

## A V フォーラム

エスプリのきいた29字×29行以内(短いもの大歓迎)のオリジナルプログラム。FM音源使用のもの可。

### ●規定部門

毎号塾長が出题。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたい。

### ●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

### ★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にし

た本や雑誌などの名前や号数、出版社名

### ★郵送にあたっての諸注意

ハガキに手書きでの応募も可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

### ★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMFANのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは107ページの下欄外「特典」を参照。

## スーパー付録ディスク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

・「MSXView」で作った作品  
・いろんなことが便利になるツール  
・MIDI演奏用データ  
・その他

上記のほか、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちそうなものを待っている。

### ★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募

用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの一覧)などの資料も忘れずに。

### ★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

### ★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

## ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

### ★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

### ★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

### ●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。



「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは5月29日必着。当選者の発表は7月8日発売予定の本誌8月情報号で行います。

#### ■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。

①MSX ②MSX2 ③MSX2+ ④MSXturboR(A15T) ⑤MSXturboR(A1GT) ⑥どれも持っていない

2 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますが(①⑤以外の人のみ答えてください)。

①もうすぐ買う予定

②いずれ買いたいと思う

③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているものに全部○をつけてください。

①ジョイスティック(ジョイカード)

②ディスクドライブ(内蔵も含む)

③増設RAM(MEM-768)

④プリンタ

⑤データレコーダ(オーディオ用を兼用している場合も含む)

⑥アナログRGBディスプレイ

⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)

⑩どれも持っていない

⑪その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。

①ゲーム ②プログラミング

③パソコン通信 ④ワープロ

⑤CG ⑥ビデオ編集

⑦コンピュータミュージック

⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌に特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを順に3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を順に3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち、読んでつまらなかったものを3つまで順に答えてください。

11 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろい(または役立った)内容を順に3つまで答えてください。

12 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2/2+ turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

①ファミコン(スーパーファミコンも含む)

②メガドライブ(マークIIIも含む)

③PCエンジン ④PC88系

⑤PC98系(PC-286系も含む)

⑥FM TOWNS ⑦X68000

⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア

⑩その他(具体的に記入)

⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で書いてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。

①The lai-giri ②In a forest

③TOWER OF CAN ④3000

m 幕害、改 ⑤はったおすぞ ⑥

block tower ⑦CHASE/

コブ太くん ⑧The way to

Return ⑨漢字須臾浪流苦意頭

⑩碎 ⑪3D ⑫キュウリだ ⑬

SHOP ⑭A-MAN ⑮どれも気

に入らない

16 今月号に掲載されたFM音楽館の曲で気に入った順に3つ番号を書いてください。

①坂道歌 ②Run For……? ③C

OSMIC RHAPSODY ④宇宙船

⑤ファイナルファンタジーII ⑥悪魔

城ドラキュラ ⑦イース ⑧ヘラクレス

の栄光 ⑨どれも気に入らない

17 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

18 今月号を買った理由をあえて1つだけ答えてください。

①本誌の特集記事

②本誌の連載記事

③ディスクのすべしやる

④ディスクのレギュラー内容

⑤MSXの本はこの本しかないから

⑥毎月買っているから

⑦その他(具体的に書いてください)

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	キャンペーン版大戦略II	10
2	らんま1/2	12
3	ブライド考案結編	14
4	ヨーロッパ戦線	16
5	ピラミッドソーサリアン(要「ソーサリアン」)	28
6	ピンクソックス8	108
7	コンチネンタル	109

## 表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN SCOOOP>プリンセスメーカー
3	<FAN SCOOOP>キャンペーン版大戦略II
4	<FAN SCOOOP>らんま1/2
5	<FAN SCOOOP>ブライド考案結編
6	<FAN ATTACK>ヨーロッパ戦線
7	十字軍
8	BASICビクニック
9	<ファンダム>ゲームプログラム
10	<ファンダム>ファンダムスクラム
11	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
12	<ファンダム>アール甲2
13	<ファンダム>あしたは晴れだ!
14	GTフォーラム
15	FM音楽館
16	ゲーム制作講座
17	ソーサリアン・オリジナル・シナリオ・コンテスト
18	FFB
19	GM&V
20	<GTフォーラム>MIDI三度笠
21	パソ通天国
22	ぼほ梅屋のCGコンテスト
23	AVフォーラム
24	<FAN NEWS>ピンクソックス8
25	<FAN NEWS>コンチネンタル
26	今月の1-1ショー(一情報)
27	ON SALE
28	COMING SOON
29	FAN CLIP

## 表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	すべしやる「プリンセスメーカー」
2	カミングスーン「シムシティ」
3	ファンダムGAMES
4	ファンダム・サンプルプログラム
5	AVフォーラム
6	ぼほ梅屋のCGコンテスト
7	パソ通天国
8	ゲーム十字軍
9	あてましょQ
10	MSX-DOS
11	オマケ
12	FM音楽館

## 表4 雑誌

No.	雑誌名
1	コンプティーク
2	テクノポリス
3	ゲーメスト
4	ポプコム
5	マイコンBASICAマガジン
6	ログイン
7	その他のパソコン雑誌
8	ゲームボーイ
9	ヒットンスーパー
10	ファミコン通信
11	ファミリーコンピュータマガジン
12	スーパーファミコン
13	その他のファミコン雑誌
14	PC Engine FAN
15	月刊PCエンジン
16	PCエンジン
17	メガドライブファン
18	どれも読んでいない

## 表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	伊忍道・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	A0&0(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷、エルギーザの封印
17	キルシリーズ
18	キャンペーン版大戦略II
19	ぎゃわんぶらあ自己中心派
20	銀河英雄伝説シリーズ
21	グラフィティスシリーズ
22	グラフィティス
23	クリムゾンシリーズ
24	激突ベナントレース2
25	幻影都市
26	コンチネンタル
27	サーク
28	サークII
29	サーク・ガゼルの塔
30	ザナドゥ
31	三國志
32	三國志II
33	THEプロ野球激突ベナントレース
34	シムシティ
35	シュヴァルツシルトII
36	水戸黄伝
37	スナッチャー
38	スーパー上海ドラゴンズアイ
39	スーパー大戦略
40	スーパーバトルスキャンニク
41	スペース・マンボウ
42	戦国ソーサリアン
43	ソーサリアン
44	増設RAM(MEM-768)
45	ソリッドネットワーク
46	大航海時代
47	ディスクステーション各号
48	OPS SG set 3
49	提督の決断
50	デル・ナ・ノーグ
51	闘神都市
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴン・ナイト
54	ドラゴン・ナイトII
55	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
56	NIKO?
57	信長の野望(全国版)
58	信長の野望・戦国群雄伝
59	信長の野望・武将風雲録
60	ハイドライド3
61	パロディウス
62	ビーチアップ各号
63	ViewCALC
64	秘密の花園
65	ピラミッドソーサリアン
66	ピンクソックス各号
67	ファイナルファンタジー
68	ファンダムライブラリー各号
69	ぶぶぶ
70	ブライ上巻
71	ブライ下巻
72	ブライ上巻
73	ブライ下巻
74	FRAY
75	ポッキー2
76	魔導物語1-2-3
77	MIDIサウルス
78	μ・SIDS(ミュー・シオス)
79	ヨーロッパ戦線
80	ラスト・ハルマゲドン
81	ランペール
82	らんま1/2
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑つせんすまい

●4月情報号の当選者の発表は56ページからの欄外で発表しています。



# ピンクソックス8

新発売  
4枚組

初回ロットのみ『ジグソーパズル』付き  
¥8,400(税別)  
それ以降は  
¥6,800(税別)

もうまでも、忘れないでいてね...



これがピンクソックス8の初回ロットにしか付いていない貴重な『ジグソーパズル』だ！  
(500ピースB3版)

## 通信販売のお知らせ

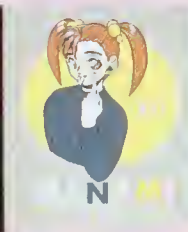
(MSX版)  
ピンクソックス創刊号、2、3 各3,150円  
ピンクソックス4、5、6、7 各3,950円  
ピンクソックス8・  
〃 (パズル付) 初回限定ロット 7,300円  
スーパーピンクソックス 9,000円  
PSプレゼンツ、PSマニア、どしふんスペシャル 5,300円  
(98版)  
ピンクソックス創刊号、2、3 各3,950円  
ピンクソックス4、5、6、7 各4,150円  
まなみのどこまでイクの? 5,300円  
ピンクソックスマニア  
(PSオリジナルTシャツ)  
さやか、まなみ、ゆか、どしふん 各5,000円  
※上記の表示価格は、すべて送料・税込みです。

## Tシャツのデザインです♡

PSファンのあなたなら、もうおなじみの半袖Tシャツです。



フラク地  
「さやか」のプリント



グレイ地  
「まなみ」のプリント



ブラウン地  
「ゆか」のプリント



ホワイト地  
「どしふん」のプリント

通信販売のお申込み方法は、現金書留が定額為替、もしくは、郵便振替でお願い致します。

郵便振替 東京8-656856  
口座番号 加入者名 ウェンディマガジン

●返品はDISK及びパッケージの不良以外はできません。  
●お申込後受付より一週間以内に発送いたします。

## ウェンディマガジン

〒150 東京都渋谷区道玄坂1-15-3  
プリメーラ道玄坂521  
TEL. 03 (3780) 6570

1998年12月号より4枚組(¥4,800(税別))で発売中!

スタッフ プログラマー・グラフィック・編集者  
募集 随時作品をウェンディマガジンまでお送り下さい。



# 想い叶う。

サイバーパンク・超伝奇RPG

ILLUSTRATION by YUKIO KITTA. CHARACTER DESIGN by 百鬼丸.

## ILLUSION CITY 幻影都市

©1991 MICRO CABIN CORP.

### 新発売

- PC98VM, UVシリーズ  
EPSON PCシリーズ  
PC88VA対応 MIDI対応

- MSX R 専用 FS-A1ST/FS-A1GT  
MIDI MSX-MIDI対応

各¥9,800(税別)

- 8等身キャラクタ採用
- キャラクタ演出革命
- VRシステムVer. 2.5搭載
- MIDI対応
- ジョイパッド&マウスオペレーション可能

◆NIFTY-Serve体験版ソフトウェアステーションに「幻影都市98版デモ」が登録されています。



株式会社ポリスター  
DREAM レーベル  
「幻影都市」CD全曲集  
新発売/  
価格2,400円(税込)  
PSCX1043



## Xak<sup>TM</sup> SERIES.

© MICRO CABIN CORP.

Xak

[Xak]



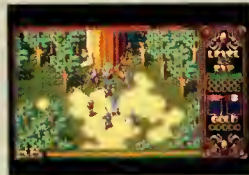
Xak Precious Package  
The Tower of Gazzel



Xak

- PC-98 ●PC-88SR
- MSX2.2+, turbo R ●X68000

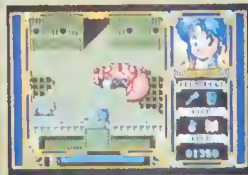
¥8,800(税別) 好評発売中



Xak II

- PC-98/88VA ●PC-88SR
- MSX2.2+, turbo R

¥8,800(税別) 好評発売中  
●FM TOWNS  
¥9,800(税別) 好評発売中



FRAY 98シリーズ新発売/

- PC-98/88VA ●MSX2.2+
- MSX turbo専用

¥7,800(税別) 好評発売中



Xak The Tower of Gazzel

- PC-98/88VA ●PC-88SR
- MSX2.2+, turbo R

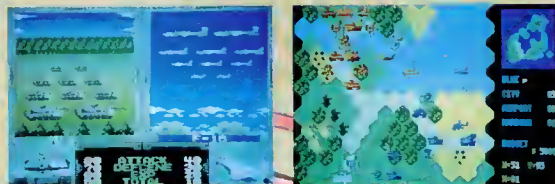
¥7,800(税別) 好評発売中

すきな





PHOTO by KATSUHIKO TOKUNAGA



シミュレーションゲーム  
CAMPAIGN VERSION  
**大戦略II**

©1989 SYSTEM SOFT CORP. ©1992 MICRO CABIN CORP.

湾岸戦争で登場した超最新ハイテク兵器が続々登場!

■空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場 ■新たに射程のある武器を装備した間接攻撃兵器登場 ■地形には港を追加 ■ほぼ全ての航空機が武器交換可能 ■熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制のインシアティブ制を導入 ■新ユニットの登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新 ■ゲーム開始前に3カ国で同盟関係の設定可能

グラフィック監修：末永仁志

MSX R MSX2 MSX2+ 3.5"2DD MSX MUSIC VRAM128K 対応FM音源

5月  
発売

¥8,800(税別)



大ものはすき!

シミュレーションゲーム

**プリンセスメーカー**

©1991 GAINAX ©1992 MICRO CABIN CORP.

あなた色に染まります。

声優はジャンプ放送局で  
おなじみの横山智佐

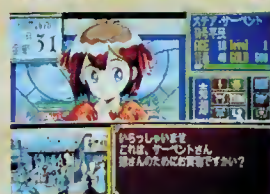
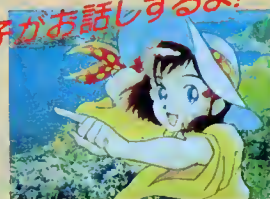
女の子がお話するよ!

あなたには、あなたの娘が幸せな一生を過ごせる、十分な教育を施し、りっぱな女性に育て上げる義務があります。  
豊かな未来、そして夢の実現。  
史上初の「キャラクター育成シミュレーションゲーム」ここに誕生!

STAFF

Programming  
伊藤勝巳、青木正二郎  
Graphic  
川口洋一郎、陣内靖弘、石川慎二  
Sound  
瓜田幸治

5/14  
発売



MSX R MSX2 MSX2+ 3.5"2DD MSX MUSIC VRAM128K 対応FM音源 要漢字 ROM ¥14,800(税別)

マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン  
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593.51.6482  
最新ソフト インフォメーションダイヤル ☎0593.53.3611



F

ファン

F

ファン

B

ボックス

なたねづゆが終わり、五月雨の季節、そして梅雨と、日本は雨の多い国だとひしひし思う。そこでカードゲームなどいかが、というわけだ。好評の周辺機器の紹介もある。お役に立てば幸いであ～る。

## BOOKS & CARD GAME

### 光栄の本2冊とカードゲーム

①ヨーロッパ戦線ハンドブック シブサワ・コウ編著 1860円(税込)

今月も紹介している「ヨーロッパ戦線」の資料&攻略本。戦場のようすや、歴史の動きを読みものとして紹介したり、ゲームに必要なデータを収録。

②爆笑信長の野望 シブサワ・コウ編 1000円(税込)

歴史をパロってしまふバラエティ本。

イラストあり、漫画あり、読みものあり。しかも、信長が女だったら、双子だったら……というノリなのた。

③ロイヤルブラッド・カードゲーム シブサワ・コウプロデュース 2600円(税別)

ファンタジーの世界を舞台にしたウォー・シミュレーションをカードゲームに。宝石のカードを集めるのが目的。



④これさえあればゲームにのめりこむと間違ひナシ



⑤歴史で笑いたいならこれしかない。おかしな本?



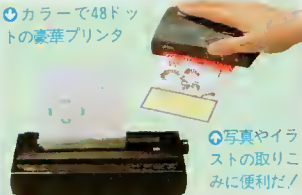
⑥2～6人プレイ用。友だちを呼んで楽しもう!

## APPLICATION TOOLS

### 役立ち周辺機器～パナソニック編～

右に紹介しているのが、現在手に入るパナソニックの周辺機器である。このほかにプリンタリボンやワープロ用紙が何種類もある。ショップに置いてないときは、取り寄せてもらうといいだろう。もちろんソニーやサンヨーのMSXでも接続可能。ワープロする人はプリンタを買わないと意味ないもんね。ぜひ、そろえてちょーだい!

⑦カラーで48ドットの豪華プリンタ



⑧写真やイラストの取りこみに便利だ!

現在手に入るパナソニックの周辺機器

名称	品番	標準価格(税別)
48ドット熱転写カラー漢字プリンタ(接続ケーブル付)	FS-PC1	59,800円
ハガキフィーダ(上記プリンタ用)	FW-HFU1	9,800円
プリンタ・プロッタケーブル(外部プリンタ接続用)	CF-2505A	6,500円
イメージスキャナ(ワイドタイプ)	FS-RSU1W	24,800円
ハンディプリンタ	FW-PU1B	16,800円
インターフェイスカートリッジ(イメージスキャナ ハンディプリンタ用)	FS-IFA1	9,800円
S映像コード(1メートル)	RP-CVS10	1,800円
〃(2メートル)	RP-CVS10	2,100円
RGBマルチケーブル	FS-VC3011A	3,000円
連射式ジョイパッド	FS-JS222	2,500円
ジョイパッド	FS-JS220	1,500円
ワープロカートリッジ	FS-SR021	24,800円
MSX用マウス	FS-JM1-H	7,800円

※問い合わせ 松下電器産業株式会社情報機器本部ワープロ事業部 ☎06-908-1151(代)

そういえばFMパックの在庫もなくなったようだが、ショップで見かける

こともある。だが、他のソフトのように値引きされていない。人気高いのね。

## PRESENT

### さあ応募しなさい

①「ウォーリーをさがせ」のアニメビデオの記念テレカ……5名様(提供 ポニーキャニオン)

②「三毛猫ホームズ」のCD発売記念のシール……20名様(提供 ポニーキャニオン)

ノートや手紙に名前を書いて使うとステキ♡。女の子向き。

③ファンダムライブラリー3……20名様(提供 編集部)

「香港」「PURE STAR」「DRAGON FIGHTER」他全50本収録。

④ファンダムライブラリー4……20名様(提供 編集部)

「たこの海岸物語2&3」「まものクエスト」「CHOP」他全50本収録。



⑤かわいい名前シールが18枚もついている。おちゃめでしょ



⑥不慮さんになし、見本なので通信販売もできない

#### 応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)、氏名・年齢・電話番号、③今月号のFFBでおもしろかったもの、④あなたがおもしろいこと、⑤以上を明記のうえ、〒105東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FAN」のFFBさあ応募しなさい係まで。しめ切りは5月29日必着。発表は6月発売の本誌で。なおライブラリー③④は発送をもって発表とかえさせていただきます。

#### プレゼント係より

5月情報号当選発表の分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」までの発送はすべて終了しました。いままでのプレゼントや、採用されたのにテレカが届かないなどの不明な点がありましたが、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何ページの何の件かを書き添えて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。なお、新規テレカはやっとでき上がりましたので順次発送します。遅くなりました。絵は木村明広氏のシニアとルーシャオです。



おはなしごんにちわっ



●「同式場で板前を務める山田浩さんとさおりさんはウェディングマグロに「入刀」。これから板前としての腕を磨いていきたいと、毎日調理しているマグロに思いを託し、柳葉包丁を手にした(中日新聞3月18日朝刊より)。ウェディングマグロはそれだけで変だが、90年12月号23ページの4コママンガを覚えている人は、マグロとケーキは何か特別な縁で結ばれているのではないかと思うだろう。(愛知・三浦元喜)

生臭そうな結婚式だ。入刀すれば返り血をあびることこのうえないが、きっと妻のほうはいやだったに違いない。

●日ベン的美子ちゃんと記憶術の記  
ちゃんが姉妹というのは本当だろうか。  
(兵庫・福本英樹)

ブルワーカークの“使用前”男性と小倉一郎が同一人物という話もあるが、ネタが古すぎたぞ。商売のかりをにのわねるキャラクタが硯をはじめると怖そうだ。もはや利用価値のない、やせたト子ちゃんや字がうまくなった美子ちゃん、宇宙を散歩して腰が立たなくなってしまったオノデン坊やや、顔はわからないが三菱や丸井の名字を持つ花子などの気持ちを考えるといてもいいかもしれないぞ。

●テストの問題を考えるよりおはこんのネタを考えるほうがケタ違いに難しい、と思うのは、私だけだろうか。(大阪・田村健作)

本当はおもしろいことを書いてもら  
 おうとはこれっぽっちも思っちゃいな  
 いのさ。わたしの書きたいことに辻褄  
 のあうハガキを選んでいただけなのだ。  
 ●カメの「げんない」くんが、冬眠した  
 ままで永眠してしまっかもしれません。  
 どうすればいいでしょう。確認するの  
 がこわくて。(長野・小林淳)

お金や食べ物をくれる愛すべきおじいちゃんが、「タン」で亡くともしくなっていたのを発見したときは、何も見なかったことにして出かけたが、た

だ眠っているだけだった。かわいかったペットも死んでしまうとたちまちこわくなるものだ。しかしカメならば剥製にして壁に飾るという方法もあるぞ。おじいちゃんではムリだが。

● 暴れん坊將軍の各パートに1つはある吉宗の求婚。いいところまでいか、最後に將軍であることがバレ、私は貧乏でもいいから寺子屋を開くのが夢などといわれてフラれる、徳田新之介こと徳川吉宗こと松平健。やはり大地真央のようにはうまくひっかからない。(長野・中谷裕)

ワンセンテンスの長い文章だ。ところで松平といえばおほんでもよくネタにされるが、何を書こうと本人にはわからないところがウレシイようかなしいぞ。顔が濃い、踊りがへん、いくら書いてもこんなうんこみたいな本読んではいなそうだ。なぜだ松平。

●私はまだサザエさんにジャンケンで勝ったことがない。たまにしか見てないが今までのところ0勝14敗3引き分けといったところ。(鳥取・山中善清)

テレビと遊ぶ子どもを増やすという  
もっともよくないことをしてかしたサ  
ザエ。いつまでもアメ玉をのどにつま  
らせていればいいものを。しかし、わ  
たしもやっている。このごろカツオも  
ふつうに悩むようになり、わかしのよ  
うに悪いカツオと良いカツオが戦う場  
面が見られないぞ。残念だ。

●ばおばおが嫌いを書くヤツが多いので好きだと書いてやろう。私は大人だ。ホモではない。(福岡・李香蘭)

そりゃあばおばおもうれしくも何ともないだろうが、5周年といえばその間はばおばおはパパになり、おはこんデスクもパパになり、創刊当時わたしはまだ成人式を迎えていなかったことをしみじみと思い出す。まさかいまだにこんなことをしているとは思えなかった。わたしはママくらいになつていなかったぞ。イヤ、編集長を見て

松川哲郎三部作

⑤火星フェノボス町・松川哲郎・むいみそ松川三部作。タイトルが秀逸だ。かつてに漢字を作ってしまったのが露骨には伝わってくるぞ。「ミ」はハワイだカンボジアにいたってはまったく意味不明だが強烈なコピーである(ノ)



ここはハワイだ  
カンボジア

さだめ

by  
L.H.H.

異人道

神 樣

●青森・上人一速＝神様に救って  
もらうまでもないぞ MSX・F  
AN 300万人読者(ちょっとウソ)が  
いるかぎり、えむえすえっくすは  
不滅だ 安心なさい(ノ)

勇気を出そう。

●きんさんぎんさんだが、いい加減にしりよと思いつつ、きんさんは近所なので散歩シーンを見たいと思う。しかしミーハーと思われるのがシャクだ。CD、絵本の次はAVに進出か。(愛知・井上博登)

きつどかみと同じように、もうすぐ誰もかわいいとはいわなくなるハズだ。CDを買ったやつの気がしれないぞ。

神様・えむえすえっ  
くすをお救い下さい



おもしろい話  
はおはこんへ

【募集内容】おはこんではつねに次のような投稿を待っています。しめ切らない。街で、学校で、会社で、自宅で、テレビのなかで、偶然見つけた、おもしろい技講座。イラスト・性別・ジャンルを問わず。パバ保まで。生い絵から、気懸するほどに難解な、マンガまで。胸を打ち、手を打ち、頭をぶちまける、ハガキ・保まで。3新作、古典を問わず。イラスト講座。保まで。不思議な悩みも。パバの相談係。保まで。【特典】4はどくに功績のあったマンガに、M・F・A・N特製テレカをさしあげます。※あて先は〒105東京都港区新橋4-10-17 TTM、MSX FAN編集部・おはこん保まで。



# GM & V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

1年も折り返し点の6月を迎えてしまった。6月といえば梅雨。CDにもカビが生えるというから、大事なGMアルバムの管理に気をつけよう。うーん、いいことをいう(自画自賛評)。評：高田陽

## 5/21 nouvelle vague/ZUNTATA~G.S.M. TAITO7~

大ヒットの前作「ダライアスII」の発売からじつに2年半の時を経て、ZUNTATAのニュー・アルバムがリリースされる。収録ゲームは、新音源搭載の大型シューティング「ギャラクティックストーム」と、2画面筐体アクションの「ウォリアーブレイド」。それぞれ、アレンジとオリジナルの両方を収録する。タイトルの「ヌーベルヴァーグ」とは、フランス語で「新しい波」の意。実際には1950年末~60年初頭に興った従来の技術にはとらわれない新しい映像文化のことだが、頭を柔らかく、自由奔放にGMのあり方を模索しようといった意味がこめられているのだろう。アドリブといえばライブのみに許された特権のような感じを抱くのがふつうだが、ZUNTATAサウンドではオリジナルにも不思議なアドリブ感がつきまとう。この斬き抜かれた感じが、彼らのサウンドの魅力の1つだろう。

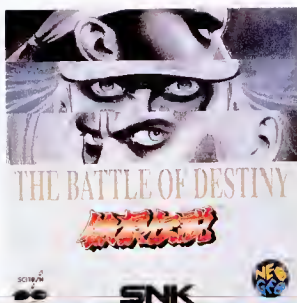
メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00086
価格	3200円(税込)
備考	初回特典/B2ポスター付



## 5/21 餓狼伝説&LAST RESORT/SNK

秀作が軒を連ねるSNKのNEO・GEOシリーズのなかから、人気の格闘アクション「餓狼伝説」と新作シューティングの「ラストリゾート」をカップリング盤にしてリリース。両者オリジナル完全収録に比べ、SNKサウンド・チームによるラスト〜のアレンジ曲も収録した。で、このアレンジだが、とにかくメチャっかしい! 各旋律の役割分担が見事で、曲自体のもっているよさが十分に引き出されている。ジャンルのハード・ロックとフュージョンの中間といった感じが、音色の選び方が絶妙で、曲としての安定感是非常に高い。また、演奏には生のエレキ・ギターやドラムが使われているので、音自体にチップでは出せない存在感がただよっている。さらに、シンセもシンセの領分を守って登場。しかも、手弾きで気合が違う。この感動すら覚えるアレンジ曲は、GMファン必聴だ!

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00087
価格	1500円(税込)
備考	カラーロゴステッカー付



## 5/21 MIDI POWER~X68000 COLLECTION ver. 1.0

コナミのX68000版ゲームのサウンド・データをMIDI出力し、外部音源を使ってバージョン・アップしたというアルバムが発売される。収録ゲームは、「パロディウスだ!」「出たな//ツインビー」「グラディウスII」の3タイトル(全53曲)。MIDIということ、ふつうのシンセ・アレンジよりオリジナルのイメージが色濃く残っている。根本を変えていないぶんオリジナル・ファンに対するアピールも強いし、オリジナルだけでは飽きたりしない人も充分満足できる内容となっている。曲については今さら説明するまでもないか……? とにかく、コナミGMのイメージがすでにできあがっている人にとっては、おそらくそのとおりの音が展開されているはずだ。期待と予想を裏切らないのは長所といえるが、同時に欠点にもなりうるので注意が必要。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7602
価格	2800円(税込)
備考	



## 5/21 甲竜伝説ヴィルガスト~消えた少女~

ガードラス、ガチャポンなどで子供たちに人気、バンダイのオリジナル・キャラクタ「甲竜伝説ヴィルガスト」が今度はスーパーファミコン版RPGになる。そして、それにもなっている制作されたのがこのアルバム。構成は、オリジナル完全収録(13曲)+全曲分のメドレー・アレンジ(6曲)という、GMアルバムとしては理想的なものとなっている。アレンジ8打ちこみは芭原ノブスケ氏で、演奏はシンセサイザにエレキのギターとベースを追加した編成で行われている。シンセでエレキをやるうとしてどうしても音の厚みが足りず迫力不足となるので、聴く側にとってはうれしい選択だ。曲そのものは、プレイヤーの冒険心をかきたてるさわやかで勇ましい曲が多く、気持ちよく聴いていられたい。このアレンジは、プレイヤーに快く受け入れられるものとなるだろう。

メーカー	アポロン
媒体	CD
品番	APCG-4022
価格	2800円(税込)
備考	オリジナル・キャラクタ・ステッカー付



## 5/25 エメラルド・ドラゴン

ファンタジーRPGの超大作「エメラルド・ドラゴン」のアルバムがリリースされる。さまざまなパソコンに移植された人気作品だが、今回のアルバムはFM TOWNS版の発売に合わせたものだ。そのTOWNS版はCD-ROMなので、いわゆるオリジナル・サウンドはROMに録音された曲。アルバムには、それをシンセでバージョン・アップしたものを収録した。とにかく、メロディ・ラインもしっかりしていて音の質はかなり高い。しかし、全体的にシンセサイザ然とした音が多用された金属的なサウンドで、しばらく聴いていると疲れがきてしまった。まあ、これは好みの問題で、こういう音が好きな人にはたまらないのだろう。ただ、重厚さを出そうとして出ないといった感があるので、生楽器があればもっと地に足が着いたのに、という気もしてしまう。

メーカー	ホリスター
媒体	CD
品番	PSCX-1044
価格	2400円(税込)
備考	





## 5/21 ニュー新幹線「のぞみ」ON

このビデオは、3月14日のタイヤ改正から営業運転を開始したJR東海の誇る新型新幹線、のぞみの姿をとらえた作品だ。まえにも一見このコーナーになんの関係もなさそうなF1のビデオを紹介したことがあるので、察しのいい人は気づいたかもしれないが、映像のバックにS.S.T.BANDの曲が使われているのだ。最高時速270km/h、東京～大阪間を2時間30分で結ぶという戦艦的なスタイリング。その雄姿と「アウトラン」の「スプラッシュウェーブ」、「スペースハリヤー」の「メインテマ」などの曲がマッチしている。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	ビデオ (VHS)
品番	PCVP-10776
価格	3000円(税込)
備考	カラーH-FIステレオ/30分



◎さっそうと登場したのぞみ号。ニュータイプが出るたびに顔がとんがっていく。アウトランの新幹線版がそろそろ出てほしいような



## 各社新譜情報

### ★ポニーキャニオン

(6月19日)……●ダークシールII「データイースト・ゲームデリク」⇒アクションRPGの2作目を、ゲームデリクと蒼生千夏氏のアレンジでおくる。蒼生氏のボーカル曲やオリジナル・サウンドも収録。前作はバロック系のクラシカル・サウンドが好評だったが、今回ははたして? CD1500円。

### ★ポリスター

(6月25日)……●ヴェイヴドリーム⇒グローディアから発売されているRPGのフルアレンジ・アルバム。オリジナル・サウンドをベースにした、シンセサイザによるバージョン・アップ曲を収録する。CD2400円。  
(9月頃)……●(仮)スーパーリアル麻

雀PI⇒新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。CD2800円。このアルバムも情報を書きつけて満1年。こうなったら、1年8か月という某アルバムの記録を抜くしかないっ!

### ★東芝EMI

(7月頃)……●サイバリオン⇒EMIによってスーパーファミコンに移植されるシューティング。音楽はすべてアーケード版と違う新曲。作曲は松尾早人氏、音楽監修すぎやま・こういち氏。シンセがメインの全曲アレンジで、10~12曲収録予定。価格未定。

### ★キングレコード

(6月24日)……●(仮)サウンド・ロコモティブ⇒矩形波倶楽部、待望のセカンド。ギターは古川ともあき氏を中心としたバンド色の強い内容になる。

全10曲中9曲がゲームに関係のないオリジナル曲。後の1曲は、GMをモチーフにした曲。CD3000円。●(仮)ファルコム・サウンド・カタログVol.18⇒ファルコム・レーベル5周年を記念して過去のアレンジ全250曲を一気に収録。Vol.1も2も2枚組。同時発売。価格等未定。

(7月22日)……●ドラゴンスレイヤー・J.D.K.⇒ドラスレ英雄伝説18IIの2枚組アルバム。1枚目はGMの開発スタッフ、ファルコム・サウンド・チームJ.D.K.によるアレンジ。2枚目はJ.D.K.BANDによるアレンジ。価格等、詳細未定。

### ★ビクター音楽産業

＜秋頃＞……●(仮)スーパーウガンランド⇒スーパーファミコン版アクション+αゲームのアルバム化。詳細未定。●(仮)ビデオゲーム・グラフィティVol.8⇒収録ゲームなどまだまったく未定。

＜発売日未定＞……●ソルバルウ(ビデオ)⇒人気大型筐体シューティングのビデオ化。ポリゴンを使ったリアルな3D映像は、BGVとしても楽しめるだろう。収録時間等、詳細未定。

### ★NECアベニュー

＜6月21日＞……●プリンセスメーカー⇒MSXに移植が決まったガイナックスの育てゲームのCD。原曲のイメージを損なわない組曲風のアレンジ・バージョン。全14曲収録予定。2800円。予約特典として赤井監督書き下ろしB2ポスターあり。

(8月21日)……●(仮)ウェンディ・ベストキャラクターズ(ビデオ&LD)⇒ピンクソックスを中心に収録予定。価格等、詳細未定。

(9月21日)……●バーディー・ベストキャラクターズ(ビデオ&LD)⇒MSXユーザーにはおなじみのバーディーのベストキャラクターズ。収録ゲーム、価格等、詳細未定。●(仮)エルフ・ベストリミックス⇒エルフ作品をオムニバス、フルアレンジで収録するアルバム。収録ゲーム、価格等、詳細未定。

### ★光栄

＜7月25日＞……●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史⇒あのジギスカンの続編を光栄サウンドウェア化。大島ミチル氏の作・編曲によるフル・アレンジ・アルバム。予定価格2900円。●ベスト・オブ・光栄Vol.3⇒光栄作品の音楽をオムニバスで収録したベスト盤。収録ゲーム、価格等、詳細未定。

## GM&V耳寄りコラム サイトロン歴代CDの売れ行き

'88年6月21日、「ニンジャウォーリアーズ」でスタートを飾ったサイトロン・レーベル。この3年11か月の間にリリースされた総タイトル数(CDのみ)は99枚と、さすがGM界のリーダー格といったところだ。私も、GM界の小僧的な知識しかないが、サイトロンの売り上げベスト10を見ながらその歴史を振り返ってみたい。

さて、栄えあるサイトロンの頂点に立ったのは「ストリートファイターII」イメージアルバムだ。ストIIは、オリジナル収録盤も3位にランクインしている。さすがといえはさすがだが、空前の大ヒットを飛ばしたゲームのアルバム化ということもあるし、GMが音楽ジャンルとして一般にも浸透した

後の作品なので、やはりという感じがする。そのストII2枚にはさまれた2位は、ZUNTATAの「ダライアスII」。「ナイトストライカー」とのカップリング2枚組というかなりの強力作品で、これもうなすける。そして、注目のS.S.T.ベスト10中6枚をランクインさせたのは異議だが、残念ながら3位までに入ることはできなかった。これはS.S.T.ファンには意外な結果だったのでは? セガ最高の4位に入ったのは、アフターバーナー。ライブ後のアンケートでも必ず上位につける曲だけに、結果には納得がいく。とにもかくにも、順位は今後とも変わるはず。サイトロンには、ドンドンよい作品を送り出してくれることをみんなで期待しよう。



◎第1位、ストリートファイターIIイメージアルバム



◎第2位、ダライアスII。シンプルでシブいジャケット



◎第3位、ストリートファイターII。キャラクタ勢ぞろい

## サイトロン・ゲームミュージック・ベスト10(売り上げデータから)

順位	タイトル名	発売日	一言コメント
1	ストリートファイターII/カプコン・アルフライ(イメージ・アルバム)	91.11.21	大ヒット格闘アクションのフルアレンジ・アルバム。ゲームの人気を再加速させた作品。
2	ダライアスII/タイトー・ZUNTATA	89.11.21	ダライアスIIとナイトストライカーの同時収録盤。2枚組でZUNTATAサウンドを存分に。
3	ストリートファイターII/カプコン・アルフライ	91.3.21	5ゲーム一挙収録のアルバム。ストIIのオリジナル・サウンドを40分ノンストップ収録。
4	アフターバーナー/セガ・S.S.T.BAND(G.S.M.1500シリーズ)	90.6.21	アレンジとアーケード・オリジナル、SEを取り混ぜた100%アフターバーナーのCD。
5	ギャラクシーフォース/セガ・S.S.T.BAND	88.7.21	タイトルほかアウトラン、スペースハリヤー、アフターバーナーのアレンジも収録した。
6	ニンジャウォーリアーズ/タイトー・ZUNTATA	89.6.21	他ゲームとのカップリング盤。昨年10月、ニンジャウォーリアーズの1500名盤シリーズも発売に。
7	スーパー・ソニック・チーム/セガ・S.S.T.BAND	89.10.21	Tアウトランの編曲者に野呂一生氏を迎えたことで、以後バンドは大幅に飛躍を遂げた。
8	パワードリフト&メガドライブ/セガ・S.S.T.BAND	88.12.28	名曲が数多く飛び出したパワードリフトほか、スぺハリなどのアレンジを収録した名盤。
9	メガセレクションI/セガ・S.S.T.BAND	89.12.15	ファンタジーゾーンの新アレンジが人気を集めたS.S.T.のベスト・アルバム。
10	アウトラン/セガ・S.S.T.BAND(G.S.M.1500名盤シリーズ)	92.2.21	要望の多かったパッシング・ブリーズについてアレンジし、ファンの心を射止めた作品。

※資料提供 ポニーキャニオン(92.3.31調べ)



アンケート  
ハガキより

●祖父の名義 4月号95ページの原因です。連風は284枚ではなく11284枚です。それにテネスブックではなく、キネスブック(世界を集めた本)に載っているんです。祖父の名義のため訂正してください。(鹿児島・原田雄大)⇒テネスブックとは原田のハガキに書いてあったものだ。わざわざ説明してくれなくてもギネスブックのことだとわかっていただけた。ごめんごめん。 (バ)

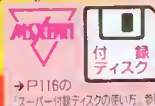


GTフォーラム

# MIDI三度笠

GT、μ・SIOS、PSR-500のドタバタ道中

今回は細かいエディット編。何とおりもある音楽データのエディット方法のなかから、自分でやりやすい方法を見つけるには多少の試行錯誤が必要だ。いちばん能率的にできるように順を追っていこう。



## 第3回★切った貼ったのエディット編～その2～

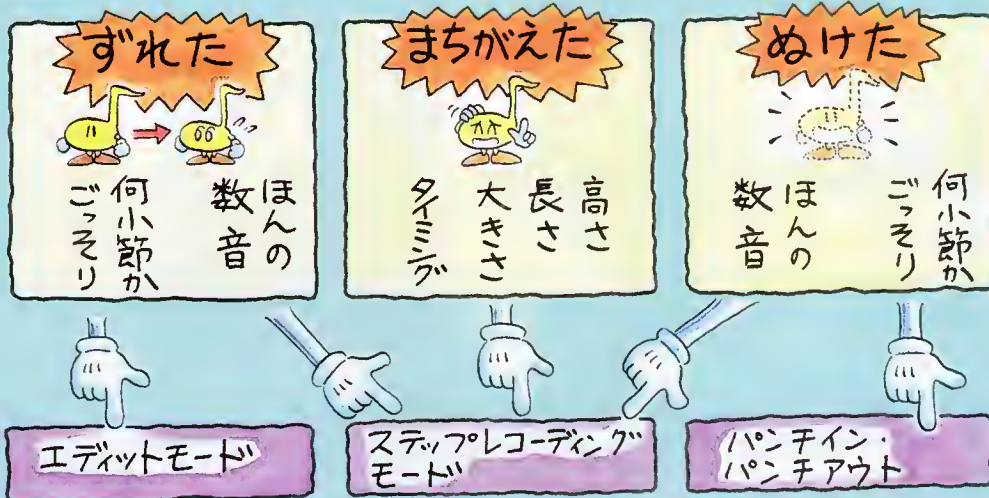
### エディットする箇所に応じて方法も3とおり

前回やってみたバランスなどの大きなエディットはできているものとして細かいほうへ移ろう。大きく分けると3とおりの方法があるので、その場に応じ

ていちばんよい方法＝能率的な方法を選ぶことがポイント。聞いているのは直し、聞いているのは直し、とにかく根気のいる作業だ。おもに1音1音の最小単位

のエディットが中心になるので、下の図を参考に試してほしい。いろいろな方法を知っておくことが、能率的なエディット法を見つける近道だ。

こまかなエディット方法いろいろ



音のエディットは、聞いて確認する時間が思ったよりかかるもので、なるべく、1かたまりごとに作業できるように方法を選ぶのがコツ。また、ずれたり、ぬけたりした音があまりにも多い場合は、入力しなおしたほうが速いことだってあるので、臨機応変に。その場合も、曲の最初から入力する必要はない。別トラックにその範囲だけ入

力しておいて、後で元のトラックに貼りつけちゃえばいいのだから、納得いくまで試すことができる。便利な裏ワザを1つ紹介しよう。調号(♯や♭)のついていない曲は黒い鍵盤を弾かなくてはならない。それをまず無視して、白い鍵盤だけ使って入力して、後からエディットモードでその音だけ指定して変えてしまう。これはなかなか便利。

こまかなエディット方法いろいろ

上のイラストは「μ・SIOS」の場合だけれども、基本的にはどんなソフトウェアも同じ。大きくエディットするモードと、1音1音エディットするイベントリストというモード、パンチイン・パンチアウトの3つは、ほとんどのシーケンスソフトに共通なもの。

### 付録ディスクのロード手順

今回はメッセージのみでデータは入っていません。今、MIDI三度笠のテーマ曲を原稿書きの合間に少しずつ作っているの、そのことについて報告します。何かのヒントに役立ったら嬉しいな……。1から曲を作るということは、方法はいろいろあるはずですが、まずは、どんな感じの曲にしたいか、カッコよくいえばイメージを決めておくことだと思います。

そこで、ドタバタ道中だから、そういった感じの部分がほしいな……とか、時代劇調で始めてから、バツリズムを入れようかしら……という漠然としたものを集めて、1つの流れにかんたんにまとめてみました。それから、それぞれの部分のイメージに合うリズムなり、音色なり、メロディーなり何でもいから1つだけは決めて、もう1度流れを考えました。あとはパーツごとに作ってつなげていったわけですが、その結果は次の号でね。







★コンピュータミュージックの最も良い勉強方法★何といってもシミュレーション。どんな曲でもいいから、その曲のフレーズをそっくりマネしてみたい。それができるかがわかることなので、最高の勉強方法だ。本格的にやりたいという人は、こういうことの積み重ねが大切で、その音の量が少なくて、曲づくりに大変、勉強する必要がある。

## ゲートタイムとデュレーション

同じ意味。ソフトウェアによって呼び方が違う。前号で、音の長さを「デュレーション」と図に示した。ところが「μ・SIOS」のマニュアルでは「ゲートタイム」になっていたの、こちらにした。まぎらわしくなってしまう。

## 音の5つの要素がせーんぶつまっているステップレコーディングモード

それでは、フレーズ、抑揚を考えた上で細かなエディットにはいろう。復習として、右に音の5要素をまとめてみた。音楽の最小単位である1音に必要なものたちだ。要素⑤の変化のさせ方については次回に予定しているので今回は無視していい。残りの4つについてはぜひ覚えてほしい。これらの基本的な

ことがわかっていれば、始めにいった3とおりのエディット方法とあわせて、どこをどうエディットするかもわかるはずだ。

下にくわしく図と説明をのせたのでみてほしいが、ようは慣れなのだ。「どのタイミングに」「どんな音」を出すかというときの、「どんな音」の種類がわかっていけばよい。

## 音の5要素

要素①タイミング

要素②高さ(ド、レ、ミ、……)

要素③長さ(ゲートタイム)

要素④強さ(ベロシティ)

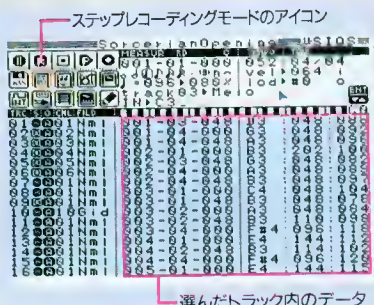
要素⑤変化のさせ方

## 『μ・SIOS』のステップレコーディングモード

～音の要素がすべて表示される場所～

1音1音に対しての情報を要素として分けたが、本文のとおり、今回は4つだけ覚えてしまえばいい。いちばん重要なのは、どのタイミングに、どんな音(高さ、長さ、強さ)を鳴らすかということ。下の拡大写真の左下半分はタイミング、右下半分がどんな音かにあたる。基本的にシーケンスソフトの中身はこのメーカーのものであろうと

分解能以外は共通なのだ。写真のような音の要素が書きこまれている所をイベントリストと呼ぶメーカーもあり、ここで1音1音入力することもできる。



選んだトラック内のデータ

## 写真の説明

- タイミング ※要素①
- 音の長さを指定
- 分解能 (指定した音の長さ)
- ゲートタイム ※要素③ (実際に音が鳴る長さ)
- ノートナンバー(高さ) ※要素②
- ベロシティ(強さ) ※要素④

※の数値がトラック内にデータとして書きこまれる

現在表示しているトラック  
入力したデータが表示される

グラフィックキーボード  
指定したトラック内のデータ

4つの音の要素が明確に分かれて並んでいるのが、右の拡大写真からわかると思う。ここでデータを細かくエディットする。

## タイミング

音楽では、何小節目の何拍目の何クロック目と、3つ合わせたものをさす。

## クロック

『μ・SIOS』の場合は4分音符の分解能が96クロックなので、4分音符は96さきみの時間単位で進む。

## ノートナンバー

音の高さのこと。ドレミをアルファベットのA～Gであわし、さらにどの高さのドレミかを指定するために、アルファベットの後ろに数字を付ける。数字が大きくなるほど高い音になる。また、

0～127の数値であわす方法もあり、たとえばまんなかのドは60。ただし、楽器メーカーによって60の音は=C3だったり、=C4だったり、一定していないので、注意が必要。

## ゲートタイム

実際に音を鳴らしている長さ(時間)。同じ音符でもスタッカートとスラーでは鳴らしている長さが違うのでそのこと。

## ベロシティ

正確には鍵盤を押す速さ。強さや大きさも含まれると思ってい。

小節	ビート(拍)	クロック	テンポ	拍子
MEASUR RD	C	:	TEMPO	: TIME
001-01-000			052	04/04
001-02-000			064	
001-03-000			080	
001-04-000			096	
001-05-000			112	
001-06-000			128	
001-07-000			144	
001-08-000			160	
001-09-000			176	
001-10-000			192	
001-11-000			208	
001-12-000			224	
001-13-000			240	
001-14-000			256	
001-15-000			272	
001-16-000			288	
001-17-000			304	
001-18-000			320	
001-19-000			336	
001-20-000			352	
001-21-000			368	
001-22-000			384	
001-23-000			400	
001-24-000			416	
001-25-000			432	
001-26-000			448	
001-27-000			464	
001-28-000			480	
001-29-000			496	
001-30-000			512	
001-31-000			528	
001-32-000			544	
001-33-000			560	
001-34-000			576	
001-35-000			592	
001-36-000			608	
001-37-000			624	
001-38-000			640	
001-39-000			656	
001-40-000			672	
001-41-000			688	
001-42-000			704	
001-43-000			720	
001-44-000			736	
001-45-000			752	
001-46-000			768	
001-47-000			784	
001-48-000			800	
001-49-000			816	
001-50-000			832	
001-51-000			848	
001-52-000			864	
001-53-000			880	
001-54-000			896	
001-55-000			912	
001-56-000			928	
001-57-000			944	
001-58-000			960	
001-59-000			976	
001-60-000			992	
001-61-000			1008	
001-62-000			1024	
001-63-000			1040	
001-64-000			1056	
001-65-000			1072	
001-66-000			1088	
001-67-000			1104	
001-68-000			1120	
001-69-000			1136	
001-70-000			1152	
001-71-000			1168	
001-72-000			1184	
001-73-000			1200	
001-74-000			1216	
001-75-000			1232	
001-76-000			1248	
001-77-000			1264	
001-78-000			1280	
001-79-000			1296	
001-80-000			1312	
001-81-000			1328	
001-82-000			1344	
001-83-000			1360	
001-84-000			1376	
001-85-000			1392	
001-86-000			1408	
001-87-000			1424	
001-88-000			1440	
001-89-000			1456	
001-90-000			1472	
001-91-000			1488	
001-92-000			1504	
001-93-000			1520	
001-94-000			1536	
001-95-000			1552	
001-96-000			1568	
001-97-000			1584	
001-98-000			1600	
001-99-000			1616	
001-100-000			1632	
001-101-000			1648	
001-102-000			1664	
001-103-000			1680	
001-104-000			1696	
001-105-000			1712	
001-106-000			1728	
001-107-000			1744	
001-108-000			1760	
001-109-000			1776	
001-110-000			1792	
001-111-000			1808	
001-112-000			1824	
001-113-000			1840	
001-114-000			1856	
001-115-000			1872	
001-116-000			1888	
001-117-000			1904	
001-118-000			1920	
001-119-000			1936	
001-120-000			1952	
001-121-000			1968	
001-122-000			1984	
001-123-000			2000	
001-124-000			2016	
001-125-000			2032	
001-126-000			2048	
001-127-000			2064	
001-128-000			2080	
001-129-000			2096	
001-130-000			2112	
001-131-000			2128	
001-132-000			2144	
001-133-000			2160	
001-134-000			2176	
001-135-000			2192	
001-136-000			2208	
001-137-000			2224	
001-138-000			2240	
001-139-000			2256	
001-140-000			2272	
001-141-000			2288	
001-142-000			2304	
001-143-000			2320	
001-144-000			2336	
001-145-000			2352	
001-146-000			2368	
001-147-000			2384	
001-148-000			2400	
001-149-000			2416	
001-150-000			2432	
001-151-000			2448	
001-152-000			2464	
001-153-000			2480	
001-154-000			2496	
001-155-000			2512	
001-156-000			2528	
001-157-000			2544	
001-158-000			2560	
001-159-000			2576	
001-160-000			2592	
001-161-000			2608	
001-162-000			2624	
001-163-000			2640	
001-164-000			2656	
001-165-000			2672	
001-166-000			2688	
001-167-000			2704	
001-168-000			2720	
001-169-000			2736	
001-170-000			2752	
001-171-000			2768	
001-172-000			2784	
001-173-000			2800	
001-174-000			2816	
001-175-000			2832	
001-176-000			2848	
001-177-000			2864	
001-178-000			2880	
001-179-000			2896	
001-180-000			2912	
001-181-000			2928	
001-182-000			2944	
001-183-000			2960	
001-184-000			2976	
001-185-000			2992	
001-186-000			3008	
001-187-000			3024	
001-188-000			3040	
001-189-000			3056	
001-190-000			3072	
001-191-000			3088	
001-192-000			3104	
001-193-000			3120	
001-194-000			3136	
001-195-000			3152	
001-196-000			3168	
001-197-000			3184	
001-198-000			3200	
001-199-000			3216	
001-200-000			3232	
001-201-000			3248	
001-202-000			3264	
001-203-000			3280	
001-204-000			3296	
001-205-000			3312	
001-206-000			3328	
001-207-000			3344	
001-208-000			3360	
001-209-000			3376	
001-210-000			3392	
001-211-000			3408	
001-212-000			3424	
001-213-000			3440	
001-214-000			3456	
001-215-000			3472	
001-216-000			3488	
001-217-000			3504	
001-218-000			3520	
001-219-000			3536	
001-220-000			3552	
001-221-000			3568	
001-222-000			3584	
001-223-000			3600	
001-224-000			3616	
001-225-000			3632	
001-226-000			3648	
001-227-000			3664	
001-228-000			3680	
001-229-000			3696	
001-230-000			3712	
001-231-000			3728	
001-232-000			3744	
001-233-000			3760	
001-234-000			3776	
001-235-000			3792	
001-236-000			3808	
001-237-000			3824	
001-238-000			3840	
001-239-000			3856	



## まだまだある便利なエディット方法

90ページの図にある「パンチイン・パンチアウト」はレコーディングでもよく使われる、変えた場所のみ入れ替えてしまう方法。右に説明をのせておく。

パンチイン・パンチアウトは前に入力したデータを消してしまふ。いらない(間違った、抜けた)データなら構わないけど、ちょっと迷っているときには使うのが怖い。そこで便利なのが、トラックわけをして聞き比べる方法(前回説明)だ。数小節程度のエディットならとても楽なので説明しよう。

まず、迷っている部分(以降「迷」に省略)を別トラックの同

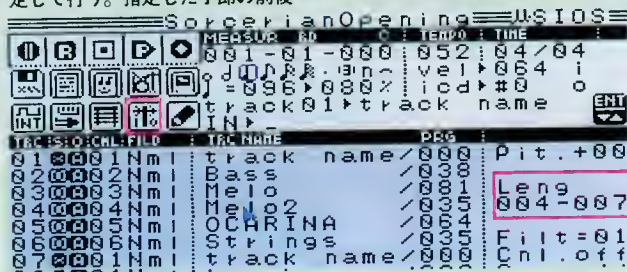
じタイミングの小節にコピーしてから、消す。それとは別トラックに「迷」と同じ小節に新たに入力。これで「迷」の場所ぬきの

もの、「迷」のみ、その別バージョンの3つのトラックができる。あとはオン・オフで切り換えて聞くだけ。

### パンチイン・パンチアウト

部分的にリアルタイム入力しながら、小節単位で指定して行う。指定した小節の前後

をモニターしながら入力できるので便利。書き換える方法なので、元のデータは残らない。



## 今までのまとめ

今回までのことさえ知っていれば、MIDIでの曲作りはほとんどできてしまふ。後は、できるだけ手で弾いて入力したほうが良いということ。なぜなら、メロディーのような表情(呼吸、抑揚)がいちばん大切な部分をステップレコーディングで入力

してしまうと機械的になって、後でエディットするときには、1からやり直すのに近いくらいの手間がかかってしまうことが多いからだ。リアルタイムレコーディングで数小節ずつ作って、は、貼り付けていったっていいのだから、方法次第ということ

だろう。

ちょっと欲をだして、さらに知っているほうが良いと思われる方法、音の変化のさせ方や聞こえてくる場所についてを次回のエディット編その3に載せるつもりだ。これで切った貼ったのエディット編は完璧だ!

## 分解能の復習

『μ·SIOS』の4分音符の分解能は96なので、下のとおり。タイでつながっている音符たちの場合は、それぞれの分解能を足したものが、長さになる。あとは奏法によって、ゲートタイムが決まる。下にある音符はそれぞれの数字のクロック単位で置かれ、ゲートタイムで鳴る長さが決まる。

○, —	= 384
♪, —	= 192
♪, }	= 96
♪, 7	= 48
♪, 7	= 24
♪, 7	= 12

## 続々登場!

MIDIソフトウェアがビッツより6種類発売されるので①ジャンル②対応機種③発売メディア④価格⑤発売日の順に紹介する。

### ミディコン

①ツール②MSX2③3.5"2DD④9800円⑤4 17  
おまかせのMIDIコンパートソフト。98シリーズの「ミュージ君」「ミュージ郎」用に作られたMIDI

## 発売予定のMIDIソフト

データや、マッキントッシュ等で作られたスタンダードMIDIファイルを『μ·SIOS』や『MIDIサウルス』で利用できる形に変換するためのツール。また、『μ·SIOS』のデータを『MIDIサウルス』で利用できる形に変換する(ただし、8トラックまで)。注意点として、3.5"2DDディスクを使用し、サブディレクトリ中のソングデータ(拡張

子がSNG)ファイルをルートディレクトリにコピーしておくこと。操作はいたってかんたん。

### サウルスランチ MIDI #2

①データ集②MSX2③3.5"2DD④3400円⑤5月中旬

『μ·SIOS』『MIDIサウルス』用のクラシック曲データ集。

### μ·NOTE(μ·SIOS S3/02)

①ツール②MSX turboR③3.5"

2DD④2万9800円⑤5月中旬  
『μ·SIOS』用譜面入力シーケンスソフト。

### MIDIカラプレイヤー(μ·SIOS K3/04)

①ツール②MSX turboR③3.5"2DD④9800円⑤5月下旬

MIDIカラオケ。再生専用ソフトで、『MIDIサウルス』『μ·SIOS』『グラフィサウルス』のデータを読みこみ可能。

### μ·NOTE Jr.(μ·SIOS S2/13)

①ツール②MSX2③3.5"2DD④1万9800円⑤6月下旬

『MIDIサウルス』用譜面入力シーケンスソフト。

### シンセサウルス Ver.3.0

①ツール②MSX2③3.5"2DD④1万2800円⑤7月中旬

FM音源用シーケンスソフトでMIDIにコンパートもできる。

問い合わせ

株ビッツ

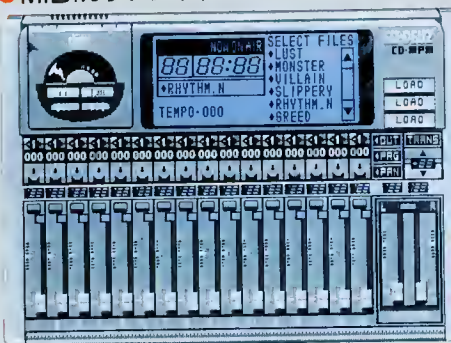
〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷

3-8-14

東久保パレス神宮401

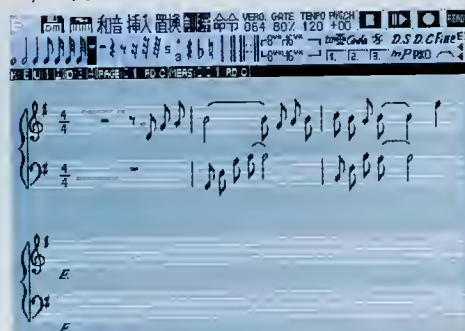
TEL.03(3479)4558

### ●MIDIカラプレイヤー



◎カッコいい! 再生専用ソフトなので、いろいろなデータを読みこめる。「グラフィサウルス」のデータもバックの絵に読みこめるようだ

### ●μ·NOTE



◎これで『μ·SIOS』は強い味方を得た。マウスで譜面入力して再生できるので、曲を目で確認しながら作れるのがうれしい

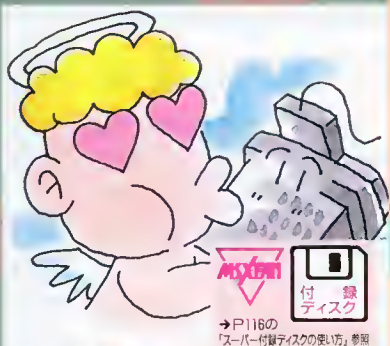
## 宿場町

★幻影都市に「μ·PACK」のSTYユーザーはMIDI音源を鳴らすためには「μ·PACK」が必要だが、幻影都市のほうに先に発売されたので「μ·PACK」を買ったユーザーのために、「宿場町」あるいは「バックステージ」のなかに入っている「ユーザーサポート依頼書」にそのことを書いて送る。「μ·PACK」に対応させた「幻影都市」を添えます。だいたい、申し込みが届いてから1週間ほど時間がかかります。という一ことになった。しかも無料だ。よかった。

## とりあしと道場

★便利なトラック分けのワザ★和音入力もう1つのワザを紹介しよう。ギターのジャラランと鳴る和音のようにタイミングが少しずれているタイプの場合。これがたくさんあると、エディットするにも何か何だかわかりにくい。そこで、3和音だとしたら、3トラックを使おう。まず和音のてっぺんの音だけ入力。それを2つのトラックにコピーしてそれぞれの高さの音に変える。その2つのタイミングがてっぺんの音より前に鳴るようにそれぞれエディットする。





# パソ通天国



まだまだパソ通しているMSXユーザーの数はすくない。そのすくないMSXユーザーはどんなふうのパソ通を利用しているのだろうか。

## ネットで見かけるMSXユーザーたち

パソ天ではなるべくMSXに関わりの深いコーナーを中心に紹介しているのだが、先月の草ネット特集につづいて今回は大手ネットで見つけたMSX専用のコーナーをいくつかのぞいてみたのだ。

たいていのネットにはコンピュータがテーマのコーナーがある。ネットワークは元来、パソコン好きな人が多いのでこういったコーナーは人気が高く、話も盛り上がる。ほとんどが自分の持っている機種別のコーナーへ行くので、持っていない人にはついていけない話題が多

い。しかし、それだけに共通の仲間意識があるといえる。そして、MSXのコーナーはというと、やっぱりMSXユーザーがたくさんいたりする。

そこで、そういうMSXユーザーの温床になりそうなボードをもうけているネットワークを下に掲載した。つごう7局のネットのうち、今回は4局のMSXボードでMSXユーザーを対象にしたアンケートを行った。アンケートを実施したネットは『EYE-NET』、『J&PHOT LINE』、『新アスキーネット』、『ニフティサーブ』の4局である。結果は次ページにつづく、のである。



### ★ EYE-NET (アイ・ネット)

問い合わせ先：フジミック・EYE-NETセンター  
☎03-3357-1738 〒162 東京都新宿区河田町3-1  
17F 三井ビル第三別館  
アクセスポイント：Tri-P、TYMPAS、DDX-TP利用可能

●プロフィール  
入会金：1000円  
年会費：6000円  
支払い方法：クレジットカードおよび銀行口座引き落とし  
運営時間：5：00～翌朝4：00  
メンテナンス：毎日4：00～5：00(ほかにボードにて告知)

会員数：2万人  
開局日：1986年4月23日  
入会方法：上記問い合わせ先に申込書を請求するか、アクセス番号0990-348-288でオンラインサインアップしてください。

●MSXとの関わり  
「MSXユーザー広場」は将来のMSXについてネットワークの熱心な意見が数多く寄せられている。フリーウェアなどは「P.D.S.」のコーナーにまとめられている。

### ★ J&P HOTLINE (ジェイ・アンド・ピー・ホットライン)

問い合わせ先：上新電機内J&P HOTLINE  
☎06-632-2521 〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋西1-8-5  
アクセスポイント：全国89か所

●プロフィール  
入会金：3000円(スタータキット購入代金で充当)  
アクセス料金：3分につき20円  
支払い方法：クレジットカードおよび銀行口座引き落とし  
運営時間：5：00～翌朝2：00  
メンテナンス：毎日2：00～5：00(ほかに毎月第三月曜日1：00～12：00)

会員数：3万5700人  
開局日：1985年7月1日  
入会方法：J&P各店でスタータキットを購入してください

●MSXとの関わり  
MSX専用のSIGが用意されていて、その名も「MSX-SIG」で話題の中心は常にゲームに関する。最新のゲームからレトロゲームまでさまざまな話題で盛り上がっている。

### ★ 新アスキーネット

問い合わせ先：アスキー・アスキーネット事務局  
☎03-3486-5661 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1  
アクセスポイント：全国24か所

●プロフィール  
入会金：3000円  
アクセス料金：月額2000円(5時間以内の利用料金) + 3分につき20円  
支払い方法：クレジットカードおよび銀行口座引き落とし  
運営時間：24時間  
メンテナンス：毎週水曜および毎月25日の11：00～17：00

会員数：7万5000人  
開局日：1985年5月  
入会方法：上記問い合わせ先に申込書を請求するか、パソコンショップで発売中の「アスキーネットスタータキット(5800円)」を購入してください。

●MSXとの関わり  
3月30日より、ACS、PCS、MSXといったネットを統合して新アスキーネットとしてスタートを切った。それまでのアスキーネットMSXにあったボードなどは受け継がれている。

## ネットワーク タウンページ

今回紹介するネットはMSX専用のボードやコーナーがあるネットワークばかり。どのネットでもMSXのコーナーがあるとは限らず、どうしても大きな有料ネットばかりになってしまった。無料ネットも2局紹介したのだが、ホストの所在地はどちらも東京で地方の人には申し訳ないことになってしまった。ただ、MSXに関しての情報ほしい人はこの7局いずれかのIDを取得するべきだろう。

## ●ちょっとパソQ

ぼくは最近F1に凝っているのですが、F1の情報をテレビよりもはやく手に入れることができますか？(栃木県 渡辺敦・16歳) 答えはもちろん、「できます」です。たとえば今回も紹介したニフティサーブではマンガ家のすがやみつる氏がシスオペをしているフォーラム「モータースポーツ」ですがやみつる氏みずからF1の開催地へ行って実況生中継してくれる。



# ネットワーカー質問状

つづき、である。アンケートは全部で10問、ボードへの掲載期間は3日間と短かったのだが、それでも回答数は50人を超えた。予想外のMSXユーザーの健闘ぶりに、びっくりしてしまっただけでなく、編集部であった。

**質問1 MSXを使ってパソコン通信している**  
はい——68%  
いいえ——32%

MSXユーザーであってもMSXでパソコン通信しているとは限らない、という結果が出た。すくなくとも80%くらいはMSXを使ってパソコン通信しているんじゃないかと思っていたのが……。

**質問2 なぜMSXを選んだのですか**  
1位——安価だから(34%)  
2位——好きだから(14%)  
3位——扱いやすそうだから(11%)

ここでの注目は「好きだから」と答えただけの人が14%もいることだろう。ちなみにその他は「ほかに持ってないから」。

**質問3 MSXに満足していますか**  
している——35%  
していない——65%

スピードがおそいのだ、おもちゃみたいなの、いろいろいちゃもんをつけられるMSXだが、ユーザーは意外に満足していたりする。

**質問4 MSXのどこを改善してほしいですか**

1位——記録媒体(40%)  
2位——グラフィック能力(28%)  
3位——処理速度(25%)

でもやっぱり、改善してほしいところはたくさんあるみたい。なかでも2HDディスク化を望む声が大きかった。その他では2ドライブ化やMS-232Cインターフェイスの内蔵などが要望の大きかったところだ。

**質問5 なぜパソコン通信をはじめたのですか**

1位——たくさんの人と知り合えそうだから(40%)  
2位——フリーウェアがほしかったから(34%)  
3位——仕事に必要だったから(11%)

その他でおもなものは「MSXの情報量がほしかった」、「文字でコミュニケーションできるから」、「フリーウェアをアップしたかったから」といったところ。なかには「友人がモデムを貸してくれた」というので、借りてやってみたら、はまった(ニフティサーブ、いたるう)」という親しい友達を持っている人もいた。また「なかだるみ状態になっていたパソコンへの興味を奮い起こすための刺激として(ニフティサーブ、渡辺正之)」などという自分に厳しく(?)さらなる挑戦を課す前向きな人もいた。これには頭が下がる。

**質問6 月にどのくらい電話代がかかりますか**

1位——1万円以上2万円以内(40%)  
2位——5千円以上1万円以内(30%)  
3位——5千円未満(11%)

この質問がいちばん気になっていたのよ。最高額は月6万円位、次点が5万円位、……これはたまらない。有料ネットでは、さらにアクセス料までかかってしまう。だからこんなグチも出てくるというもの「チャットで盛り上がったでも自主制限などしなくては破産に陥ると、大規模なネットでフォーラムが多すぎてROMすらできない(ニフティサーブ、元山義昭)」

**質問7 パソコン通信でどんなことをしますか(複数回答)**

1位——ボードでの情報交換やおしゃべり(100%)  
2位——フリーウェアのダウンロード(91%)  
3位——チャット(63%)  
4位——FAXサービス(20%)  
5位——データベース(17%)

やっぱり「ボード」、「フリーウェア」、「チャット」はパソコン通信の三種の神器といったところのようだ。このほかのサービスでよく利用されているものは「メール」、「オンラインゲーム」、「ショッピング」、そして「オフ会」なんというのもあった。サービスとはちがうかもしれないが、ネットの楽しみの1つではある。

**質問8 パソコン通信をしていて困ることはなんですか**

(複数回答)  
1位——ホストのスピードがおそい(51%)  
2位——混んでいてつながらない(49%)  
3位——メニューがわかりにくい(31%)

このほかではやはりダントツなのが「電話料金がかかる」というのと「アクセス料金がかかる」の2つ。両方まとめて「お金がかかる」となげいているネットワークワーカーもいたりして、みんな苦労しているのだ。

**質問9 あなたにとってパソコン通信はなんですか**

1位——趣味(60%)  
2位——生活の一部(30%)  
3位——仕事の道具(6%)

パソコン通をこれだけ利用すれば、元が取れるかもしれない。「最高の情報網。5感、6感に続く7つ目の感覚。頭脳の延長(ニフティサーブ、Fみらあ)」

**質問10 これからもパソコン通信をつづけますか**

はい——100%  
いいえ——0%

最後の質問は作爲的な気もするが、きれいにしめくくったということで許してちょうだい。というわけで、次回アンケートがあったらよろしく。

## ★ Natume NET (ナツメ・ネット)

問い合わせ先：ナツメ出版企画部 ☎03-3292-2336  
〒101 東京都千代田区神田神保町1-52  
アクセスポイント：1か所

●プロフィール  
入会金：なし  
アクセス料金：なし  
運営時間：24時間  
メンテナンス：随時  
会員数：4700人  
開局日：1986年5月  
入会方法：上記問い合わせ先に申込書を請求してください。

●MSXとの関わり  
このネットは毎月、紹介しているフリーウェア「NT」の作者MERONさんがいる。メインメニューから電子掲示板・ハードウェア・MSXの順におりていくと、活発な書きこみが見られる。MERONさんはグラフィックローダー「MAG」のMSX版の作者としても有名で最近(といっても原稿を書いている現在は4月4日)P1Cローダーを完成している。そのせいで、グラフィック関係の話題が豊富なお話だ。

## ★ ニフティサーブ

問い合わせ先：ニフティ・メンバーサービス部 ☎03-5471-5806  
〒140 東京都品川区南大井6-26-1  
大森ベルポートA館  
アクセスポイント：全国144か所

●プロフィール  
入会金：無料  
アクセス料金：1分につき10円  
支払い方法：クレジットカードおよび銀行口座引き落とし  
運営時間：24時間  
メンテナンス：毎月1日(2：00～7：00)  
会員数：30万人  
開局日：1987年4月15日  
入会方法：メンバーパック、イントロパックを購入手でオンラインサインアップ。

クレジットカードが必要。20歳以上の方(学生は不可)はNIFTYカードを作ることもできます。未成年者でもご両親のカードで入会できます(ファミリーアカウント)。

●MSXとの関わり  
MSXフォーラムにはフリーウェアからボードまでMSXの話題が中心の専門コーナーがあり盛り上がりつつある。

## ★ PC-VAN (ビジー・バン)

問い合わせ先：NEC・PC-VAN事務局 ☎03-3454-6909  
〒109-01 東京都港区芝5-7-1  
アクセスポイント：全国134か所

●プロフィール  
入会金：3000円(マニュアル含む)  
アクセス料金：1時間につき400円  
支払い方法：クレジットカードまたは銀行口座引き落とし  
運営時間：24時間  
メンテナンス：毎週月曜2：30～3：30(ただし第3月曜は8：30まで。また、第3火曜は2：30～8：30)  
会員数：約37万3000人(3月末現在)  
開局日：1986年4月

入会方法：上記問い合わせ先に申込書を請求するか、オンラインサインアップ専用フリーダイヤル0120-009896でオンラインサインアップしてください。

●MSXとの関わり  
フリーウェアのダウンロードからボード、会議室(チャット)までMSXに関係するサービスがひとまとめにされている。メインメニューからSIG・SIG検索・コンピュータ/科学・パソコン・That's MSXと選択していくのだ。

## ★ LAOX Jr. NET (ラオックス・ジュニア・ネット)

問い合わせ先：LAOX The Computerシステム営業部 ☎03-3258-4186  
〒101 東京都千代田区外神田3-1-15 The Computerビル5階  
アクセスポイント：1か所

●プロフィール  
入会金：なし  
アクセス料金：なし  
運営時間：24時間  
メンテナンス：随時  
会員数：3000人  
開局日：1986年5月  
入会方法：アクセス番号03-3255-8801へゲストでアクセスして(ゲストID:LAOX1001、ゲストパスワード:GUEST)オンラインサインアップしてください。

●MSXとの関わり  
このネットは毎月、紹介しているフリーウェア「AEG」の作者AEGさんがいる。メインメニューからBBS・COM・JBMSXの順におりていくと、活発なお話にたどりつく。一方、フリーウェアはBBS→LAOXとたどっていくのだ。



## 今月の目玉★パソコン情報局

MSXについて知りたいことがあったら、「パソコン情報局」へ行ってみよう/ このコーナーはパソコンに関して話し合おう、というBBSなのである。リンクスにアクセスしたら、BBS→企画BBS→パソコン情

報局と選択していくと「メインコーナー」、「MSX相談室」、「プログラマールーム」の3つのコーナーメニューに行きつく。3つのコーナーのなかでもメインコーナーはいちばん盛況でDOSの話題やフリーウェア、

## パソコン情報局

- 1 メインコーナー
- 2 MSXぞうた"んしつ
- 3 プログラマールーム

④パソコン情報局のコーナーメニュー。3つのコーナーがある

それもCGに関する話題が中心。パソコンでフリーウェアをはじめ体験した人も多いようで、ビギナーの質問にベテランが親切に答えていた。MSX相談室にはファンダムでおなじみのGENさんがいた。マシン語講座な

んかをやっているみたい。プログラマールームはやっぱりプログラムに関するQ&Aが多い、BASICをはじめとしてCやアセンブラなどの質問に親切に教えてくれる人が集まっているので安心というわけだ。

SL7BA、お"ソコンし"ようほうきよく:メインコーナーへようこそ!こは、お"ソコン"にかんすることだ"った、なんで"もOK!っていうホ"ート"なんだ"。MSXや、ほかのお"ソコン"の"ゲーム"のこととか、ホ"ート"のこと、そして"ソコン"の"カシイ"はなしだ"。でも、あんまりかた"くしくかんか"えることなんてないからね!みんな、テキストに、かるくかいていってもらえたら、うれいいて"す。ま、ときとして"ツタ"ね。か"メイン"にな"ちや"たりもするけど、ゆるしてね。それで"は、いざ"、お"ソコン"のせかいへ...  
コミュニータ"ー:し"んく(6902696)

⑤コーナーの趣旨というか、方向性みたいなものはボードの最初に書きこまれている

## MSX・FANのボード★めいおうせい通信

6月号の発売日は5月9日から、めいおうせい通信をのぞいたのはもうかれこれ2か月まえということになる。だからね、

LARクンのいうように無視していたわけじゃないのだよ。めいおうせい通信に書きこまれているメッセージはすべて読んで

いるんだけど、掲載されるかどうかは内容しだいだったりするからね。

とはいえ、LARクンのグチも掲載したことだし.....、そのグチのなかで話題になっている、むじゃきクンのメッセージも掲

載しておこう。ふむふむ、11月号を手に入れられたそうで、おめでとうございます、です。でもって、めいおうせい通信はウチワネタが多いとご批判をいただくつつもこれからも書きこみ、よろしくお願いしますね。

FROM ID 6866057 ◆'92年03月  
#やはりのってなかったワソソ! # ◆ 08日01時  
やはりシカトされてたLAR。MFANはヒトをミルめか"ないねえ...うぜ。こ"なったら、またシ"コショウカイ"いたるか!うざだ"って。もーい"よ。こんなモノにのろうとしていたワタシか"あまかったんだ"。もうアキラメましたよ...なにが"きんき"よた"!もう、セー"ー"なんてやってるし"やないか!ったく。  
さて、ライ月のヒトをヨソクしてあげ"よう!ス"ハ"リ、むし"やきクン、きみた"る。あめショ"日のカキコミ"なんか、MFANにのるにはシ"ユウフ"んだ"な。それにヒキカエ、ワタシなんて3ヶ月かよいつめるか"ンサ"イで"もい"こうにシ"されては"や。ねく

MSX・FAN

③3か月か、でも載ったからいいじゃん

FROM ID 6853683 ◆'92年03月  
とうとう、しんし"ゆくへい"か" ◆ 15日17時  
やっと、MSX・FANの11月"こう"を てにいたぞ"。もくてきは、この"こう"の"フク"・"テ"イス"についているという"maTerm"で"あった。これであ" てに"れるのは"RS-232C"カトリッ"した"けた"な。あ、でも、これはMSX3を"かう"ついで"いいや。いまは、LINKSた"けて"せい"い"は"いた"し。とくに、月"き"の"し"や"ひ"か"ね。  
ついで"に、あ"は"み"や"あ"と"くも" てに"れ"いた"けた"か"、これは、も"の"こう"ぞく"も"て"で"フ"レイすると"し"より"お"し"ない"ので"OK"マル)。ちよ"ち、ス"く"なるけど"な。 つつ"く

MSX・FAN

④11月号が手に入るとは超ラッキー、かも

FROM ID 6866057 ◆'92年03月  
#シカトしまくってくれんの? # ◆ 08日01時  
と"うぜMFANはタイトルか" " " # "で"く"って"るのは"うわ、こいつLARだ"せ"、"シ"シ"シ"なん"てい"って、"S"つかわんと"C"で"よ"って"るに"ナカ"イ"ないぞ"...なに、か、おさめない"と"の"せ"で"もら"え"ん"の"だ"るか" こんな"ロー"のは。こ"い"けんは、いつ"て"も"こ"いや!"の"ら"ん"で"ええ"か"なせ"の"ら"ない"の?"の"2"ツ"に"わ"かれて"くれ"て"も"け"こ"う。テーマは"LAR"を"クイ"サイ"せ"よう"で"...い、い"て"す"る!  
むし"やきクン、その"テン"き"み"は"ラッ"キ"た"ねえ。  
◆にやあさま、D2まにあわれないよ...タイトルとか、BGMはシ"しても...うわあ。し"や! LAR

MSX・FAN

⑤なんか、ずいぶんヒツツになっているけど

FROM ID 6853683 ◆'92年03月  
LINKSはつ"ける"むし"や"き" ◆ 15日17時  
ところで、もう"か"かれたことかもしれないか"、この"ゲーム"の"ス"クロール"め"んは"すけ"。こ"う"け"きを"う"け"なくて"し"ん"で"し"ま"う"の"だ"。た"れ"か、ど"う"にか"して"くれ"え。  
ところで、"マイクロ"キャ"ピ"ン"・"コー"ナー"は"いい"ぞ"。ナカ"リ"さんか"、なんで"も" し"つ"も"ん"に"こ"た"えて"くれる"んだ"。ちよ"お、お"す"すめ。わ"た"し"な"ん"で、ま"っ"さ"きに"この"コー"ナー"に"いた"た"も"ん"ね。で"も、く"た"ら"ない"は"なし"は"ナカ"リ"さん"に"し"つ"れ"い"な"の"で"、ど"れ"は"MFAN"の"コー"ナー"か"いい"ぞ"。さ"い"こ"に、わ"た"し"は"ウチワ"ネタ"は"チ"ン"フ"ン"カ"ン"フ"ン"た"。むし"や"き

MSX・FAN

⑥そうすくなくない話にはMFANで(おい)





## スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

システムを利用して漢字を表示するREADDOCは重宝するぞ。

「PMext」は解凍ツール。「AEG」が今回、目玉のファイルだ。「NT」は漢字ROMのあるMSX用の漢字表示ツール。「READDOC」は漢字ROMのないMSX用。なんと、投稿作品なのだ。「LUNAR RESCUE」はそのむかし、はやったレトロゲーム。

### 今月のフリーウェア一覧

- 解凍ツール PMext Ver.2.22 by Yoshihiko Mino
- ファイラ AEG Ver.1.02 by AEG(えいじ)
- 漢字表示ツール NT Ver.0.2 by MERON
- READDOC.BAS by 万造
- ゲーム LUNAR RESCUE Ver.0.8 by SATICO

※READDOC.BASは投稿作品です。そのほかのフリーウェアは新アスキーネットから転載しました。

さて、今月のフリーウェアは91年12月号で収録して好評だったファイラ、AEGの最新バージョンとこれまたリクエストの多い、漢字表示ツールのセットなのだ。とくに漢字ROMのない人でも付録ディスクの漢字シ

### 実験ディスクの作り方

フォーマットしたディスクを用意しよう。まず、どこかにしまってしまったMSX-DOSがMSX-DOS2のディスク

を見つけ出してくれ。DOSが付いてこなかったという悲しい人も付録ディスクにDOSのディスクを作るのに必要な2ファ

イルが入っているので大丈夫。付録ディスクの大メニューにある「MSX-DOS」というコーナーロゴがその入口だ。

用意できたら、下のカコミを番号順に実行していってほしい。地色の青い部分にある赤字が実際に打ちこむ文字になる。

#### ① MSX-DOS(2)のディスクを作る

DOSのプロンプト(A>)が表示されている状態で下のコマンドを実行してコピーする。DOSがないという人は付録ディスクを立ちあげて大メニューの「MSX-DOS」というタイトルロゴを選べばDOSのプロンプトが出てくるはずだ。そして下の手順のように作業すればOKだ。

##### ★MSX-DOSの場合

(MSX2/2+の人はこちら)

A>COPY MSXDOS.SYS B:1

A>COPY COMMAND.COM B:1

##### ★MSX-DOS2の場合

(ターボRユーザーはこちら)

A>COPY MSXDOS2.SYS B:1

A>COPY COMMAND2.COM B:1

#### ② 付録ディスクからコピーする

今作った実験ディスクを入れてリセットし、DOSを立ちあげる。今度は付録ディスクにかえて下のコマンドを入力し必要なファイルをコピーする。

A>COPY PMEXT222.COM B:1

A>COPY \*.PMA B:1

A>COPY READDOC.BAS B:1

#### ③ 漢字を表示できるようにする

漢字BASICのあるMSX(2+以降の機種には内蔵されている)では漢字が表示できる。

A>BASIC1

CALL KANJI1

CALL SYSTEM1

#### ④ PMextを自己解凍する

解凍ツールPMextは自己解凍するのだ。ただ、漢字モードになってないと読めなかったりする。でも、気にせず「Y」を選んで解凍しよう。

A>PMEXT2221

Extract(Y/N)Y

#### ⑤ 全部解凍してみよう

さて、最後の作業、圧縮されているファイルを解凍してしまうのだ。ここではワイルドカードを使って3ファイルすべてを解凍してしまおう。「\*.PMA」とすれば、PMAという拡張子のファイルをつぎつぎに解凍していくぞ。

A>PMEXT \*.PMA \*.\*1

### まずドキュメントを読んでみよう

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のテキストファイルがある。これはドキュメント(ドックファイル)と呼ばれ、使い方などについて

て書かれている。このドックファイルはTYPEコマンドで表示することができるのだ。

#### ① 画面の表示幅を変える

ほとんどのドキュメントが半角にして80字(漢字で40字)の表示幅で書かれているのだ。

A>MODE 801

#### ② ドキュメントを画面に表示する

ドキュメントを読んでみよう。CTRLキーとSキーでスクロールを止めるのを忘れずに。

A>TYPE AEG.DOC1



### フリーウェア感想文(4月情報号)

#### ●SIMSX

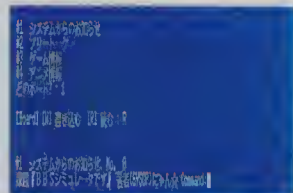
4月号ははじまりの月ということで、パソコンをしていない人にパソコンのおもしろさを体験してもらおうと、パソコンシミュレーション「SIMSX(シムエスエックス)」を編集部で用意したのだ。

ないとすこしくやしいのだ。

(富山県/国沢晃・16歳)

ANKでもできるというのはいいと思います。今、パソコン通信ではほとんど漢字です(のぞくリンクス)。漢字の使えないMSXだと困るけど、ANK版もあるというのは本当に助かります。

(千葉県/TMN・?歳)



●モデムがなくてもパソコンが体験できるSIMSX。編集部メッセージつき

### ●フリーウェアについて

多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーウェアと呼んでいる。改造や譲渡などは作者の希望にそう形で行い、十分に感謝して使おう。また、使用者にはバグの報告や感想などを作者に伝えるという大事な使命もある。今月のフリーウェアを使った人は感想をパソコン「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。誌面でも紹介していくぞ。





# ファイラがあるとこんなに便利

ファイラというのは、DOSのコマンドやプログラムをかんたんに操作することのできるツールのことだ。ファイル管理ツールやファイル操作ユーティリ

ティといわれることが多い。この類のツールではPC-98やIBMで動作するFDというツールが有名で、たいていのファイラはそれを参考に作られているみたいだ。また、どのファイラもファイルの圧縮・解凍が非

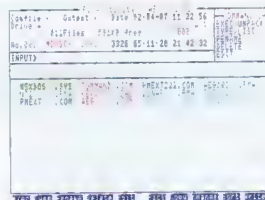
常に手軽にできるように作られているので、フリーウェアの管理をするときもラクちんだ。画面に表示されているファイルにカーソルを合わせて、1つのキーを押すだけでDOSのコマンドが使えたり、プログラムを実

行できたりと非常に便利で重宝する。今回はAEGというファイラを紹介する。12月号で一度紹介したのだが、その後のバージョンアップで大幅に機能がアップして、ますます使いやすくなっているのだ。

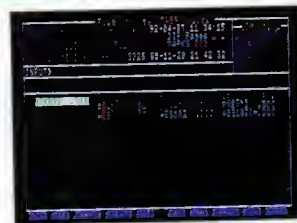
## AEGを起動する

AEGが動作する環境は、V RAMが128KB以上あるMSX2以降のマシンでMSX-DOS上かMSX-DOS2上だ。DOS2で動作させた場合はルートディレクトリしか扱えないので注意が必要。起動方法はDOSのプロンプトからAEGと打ちこむだけなのだが、その後にオプションを指定す

ることで画面の背景色を変えることができるようになっている。これを使えば自分の見やすい画面を選んで使うことができる。AEGのうしろに「?」オプションを付けると、かんたんな使い方が表示されるので一度それを見てみるとよいだろう。また起動時のオプションはF1キーに自動的に登録されるので再起動



① ぶつうに起動したAEG



② Rオプションを指定したら背景は黒に

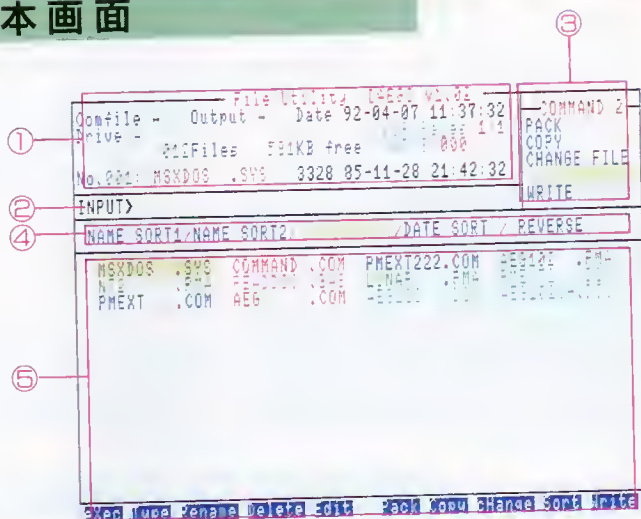
もラクラクというわけなのだ。

A>AEG

## これが基本画面

AEGを起動すると右のような画面が表示されるはずだ。①の部分には現在のドライブや日付、時刻、カーソル位置のファイルのくわしい情報などが表示される。②の部分はコマンドの入力が必要となる場合のコマンド入力部分で、③はAEGで使えるコマンドが表示される。このなかから使いたいコマンドを選択して実行する。④は③で選んだコマンドがサブメニューを持っている場合に、そのメニューが表示され選択するための場所になっている。⑤はAEGの

メインとなる部分で、ディスク内のファイルの一覧が拡張子の種類ごとに色分けされて表示されている。赤が消してはいけないような重要なファイルを意味し、緑がアーカイバなどで圧縮されたファイル、水色がテキストのファイル、灰色が画像データ、紫がプログラムのソースファイルというようになっている。ただしファイルの拡張子でのみ判断しているので、実際の内容と色分けが一致しないことがありうる。またESCキーで複数のファイルをマークできる。



必見!!  
AEGさんの  
コメントだぞ



①これがAEGを作るきっかけになったというFD。なかなか使いやすかった。このFDもいろいろなフリーウェアと組み合わせて使うことによって、2倍も3倍も便利になっていく。すこし複雑なキー操作を要するものはそのキー操作を登録しておいたり、FD上から通信ソフトなど各種プログラムを起動することもできる

MSXで使える「FD」がほしい。これがそもそもの始まりでした。PC-98でこのツールを見たとき、非常に感動しました。ファイルの削除や名前の変更などは、DOS上でコマンドを入力しなければならぬのに、FDではキー1つで済んでしまう。これがあればかなり便利になるはず。MSXにもないだろうか? 誰か作ってくれないかな? などと最初は考えていたものの、その手のツールは一切ありませんでした。それなら自分で作ってしまえ! というのがきっかけです。どうせMSXでやるのならジョイスティック

クやマウスにも対応させたい。そのためにはメニューを表示させる必要があるけれども、マルチウィンドウは処理が面倒だ、という訳で現在の画面になりました。ツールの名前(AEG=Assisted operation & Executing program on Graphic interface)は、自分のハンドルネームを使おうと決めていたためすなりと決まりましたが、その名がこのツールの意味を持つようにするために辞書とにらめっこしたものです。今ではすっかり有名になりましたが、これからもバージョンアップにがんばりたいと思います。(AEG)

## ●ドキュメントの郵送

漢字BASICのないMSX2の入たちのためにドキュメントを実費で郵送することにした。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して次号の発売日(6月8日)までにバンソ「6月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ、いっしょにバンソの感想なんかも書いてくれるとうれしいぞ。



## 便利なコマンド

AEGにはたくさんの機能が  
ありすぎて、とても全部を紹介  
することは無理なので、よく使

### 【実行／解凍】

「EXEC/UNPAC」は指定  
されたファイルを拡張子別に処  
理する。実行可能なものは実行  
され、圧縮されたファイルであ  
れば解凍プログラムが起動す  
る。また画像データであれば、  
それぞれの画像データに合わせ  
た画像ローダーを実行し画像を  
表示してくれる。呼び出される  
ファイルを用意しておこう。

うものにしぼって解説する。

以前のバージョンにPACK  
(圧縮)とCOPYの機能が増え、

### 【圧縮】

「PACK」は、アーカイバを  
呼び出して、指定されたファ  
イルを圧縮するコマンドだ。以  
前に紹介したときにはなかった機  
能だ。複数のファイルをマーク  
しておけば、マークしたファ  
イルをすべて圧縮してくれる。D  
OS上でアーカイバを使うより  
も、はるかにかんたんにでき  
るので非常に便利なのだ。

ほかのコマンドでも多少ながら  
使用方法が変わっているものも  
あるようだ。以前のバージョン

### 【ファイル名の変更】

「RENAME」を使うことに  
よ、DOSのコマンドよりもか  
んたんにファイル名を変更する  
ことができる。かなり重宝する。

### 【複写】

「COPY」は、指定したファ  
イルをコピーするコマンド。こ  
れも複数のファイルを指定する  
ことができるので便利。

を使っていた人も、もう一度ド  
キュメントを読み直してから使  
ったほうがいいのかもね。

### 【削除】

「DELETE」はファイルを  
削除するコマンドだ。複数ファ  
イルを指定可能なので、ファ  
イルの整理に便利だ。

### 【ファイル表示】

「TYPE/LIST」でテキ  
ストファイルを読むことができる。  
NTやJTYPEがあると、そ  
れらを使って読むことができる。

## AEGと組み合わせて使うと便利なプログラム

### 使用を奨励するプログラム一覧

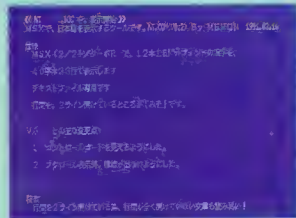
AEGでは「EXEC/UNPA  
CK」、「PACK」、「TYPE/  
LIST」などのコマンドを使う  
と、AEG以外のプログラムを  
呼び出すことになる。これらの  
呼び出されるプログラムは、必  
要に応じてあらかじめ用意し  
ておかねばならない。作者が  
使用を奨励しているプログラ  
ムのなかには、過去にMFANの  
付録ディスクに収録されたもの  
もたくさんある。

ISH.COM	バイナリファイルとテキストファイルを 相互に変換してくれるツールだ。	SKID.COM	アスキーのかんたん手帳リフィル君に入 っているエディタ。
UNARC.COM	拡張子がARCの書庫ファイルを解凍す るための解凍ツール。	PED.COM	MSX-DOSスーパーハンドブックに 掲載されていたエディタ。
LHRD.COM	LHarcで圧縮された書庫ファイルの解凍 をする解凍ツール。	KID.COM	MSX-DOS 2 toolsに入っていたエディタ。
PMEXT.COM	Larc・LHarc・LHA・PMarcで作られた書 庫ファイルを解凍する。	AKID.COM	MSX-DOS 2 toolsに入っていたエディタ。
LHA.COM	LHarcの書庫を作るプログラム。他機種 のLHAとは別物なので注意。	MAKI.COM	MAKI形式の画像データを表示するた めのローダー。
PMARC.COM	拡張子がPMAの書庫ファイルを作成す るための圧縮ツール。	MAG.COM	MAG形式で圧縮された画像データを表 示するためのローダー。
NT.COM	漢字の入っているテキストファイルを読 むためのツール。	MG0.COM	MAKI・MAG・PICなどの画像データを表 示するローダー。
JTYPE.COM	漢字の入っているテキストファイルを表 示するツール。	QLD.COM	拡張子GRAの画像ファイルを表示する ためのローダー。



### テキストを読むならNT

漢字ROMを内蔵  
しているMSXではこのNTという  
プログラムを使うと、漢字の使わ  
れているテキストファイルを読むの  
に便利だ。1画面ごとに切り換えな  
がら表示していくのだが、Rキーを押  
せばスクロール表示に切り替えるこ  
とができる。また、前ページに戻  
って読み直すということもできるので、  
ドキュメントを読むのには必需品  
といべきものだ。AEGの「TYPE/  
LIST」で呼び出せる。



なかなか見やすいNT

A>NT AEG.DOC



### 漢字ROMがなくても

Mファン  
の付録  
ディスクの漢  
字フォントを利用  
したドキュメン

遅いので、スペースキーを押して  
行を飛ばす機能をつけたそう  
だ。リターンキーを押せば表示の途中  
でもファイル選択画面に戻る。

ト表示ツールが読者から送ら  
れてきた。このプログラムの  
入っているディスクへ付録デ  
ィスクから「MSXFAN.B  
IN」「LOADER.BI  
N」「FONT12.BIN」の  
3つのファイルをコピーして  
使うのだ。ちょっと、表示が

★付録ディスクからコピーする

A>COPY MSXFAN.BIN B:0

A>COPY LOADER.BIN B:0

A>COPY FONT12.BIN B:0

★コピーしたディスクに入れかえて

A>BASIC

RUN "READDOC.BAS"



### LUNAR RESCUEの遊び方

このゲームはMSX2  
以降の機種で動作する  
アクションゲームだ。

A>BASIC

RUN "LUNAR.BAS"

タイトル画面でSキーを押すとゲ  
ムスタート。スペースキーを押すと  
画面の上の方にいる宇宙救助隊の大  
型母船から救助ボッドが射出さ  
れるので、それをうまく操作し  
て敵の攻撃をかわしつつ月面に

いる隊員を救出しなければならない。  
降下や上昇速度はスペースキーを押  
すと変えることができるが、ボッド  
の燃料を大量に消費するので、残り  
の燃料によく注意しなければならない  
ぞ。隊員を救助して、母船へ戻る  
ことができれば1面クリアで、残り  
燃料がボーナスとして加算される。



うまく隊員を救出した

## ●投稿募集中!

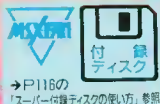
①草ネットタウンページ→草ネットのシスオペさん、ネットの紹介文を送ってね。②バソQ→バソ通の疑問はこちらへ。③フリーウェ  
ア感想文→その名の通り感想文を送って。④バソ天フリーター→バソ通に関するなんでもありのコーナー。採用者にはテレカをプレ  
ゼント(①はのぞく)。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「バソ通天国」それぞれの係まで。



ほぼ梅磨の

# CG CONTEST

CGコンテスト



→P116の「スーパーディスクの使い方」参照

今月はしめ切りがはやかったせいか投稿数がいつもよりすくないでおじやる。それでも競争率は高く、おしくも涙をのんだ作品も多いぞよ。掲載されるだけでもすごいことだマロ。

## 賞金 & 賞品システム

CGコンテストに掲載された作品は梅磨をはじめとするピッツーCGチームの5人が評価します。5人が5つの項目につき1~5点の5段階で評価したものの合計点が

高いほどランクも高くなります。5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

① 恐竜のタマゴ	② ソウのタマゴ	③ ダチョウのタマゴ	④ カエルのタマゴ	⑤ メダカのタマゴ
100点以上 	80点以上 	60点以上 	50点以上 	40点以上 
超すばらしい作品に与えられる、師範代格の称号。	並みの努力ではもらえない、優秀な作品に与えられる。	これから期待する、ちょいウマの作品に与えられる。	いわゆる並の作品に与えられる、オール2的な称号。	まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。
賞品 & 賞金	イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク5枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク1枚+Mファンテレカ。



梅磨 ちょっと低調だったイラスト部門でおじやる。個性的な作品があった気がしたけど。アニイノ 人物(それも女の子)以外のテーマに挑戦していた人も多かったけれど、力不足という感じだったね。Dr.S 結局、女の子を描いたほうがラクだし……。ファンキーK そうかあ? メ

カのほうがラクだぜ。女の子はどれも緊張しちゃっていいねえ。のぐりろ それはKの性格に問題があるような気がするじよ。アニイノ Kの性格はともかく、女の子を描いた作品は本当に競争が激しいからね。Dr.S 我々の見る目も自然と厳しくなるし……。のぐりろ そんななかで今回、

唯一の恐竜のタマゴを獲得した「シャイニング」は独特のセンスが光る秀作だじよ〜ん。ファンキーK スゴみのあるグラフィックというのはなかなか描ける人がすくないぜ/アニイノ これからはやっぱり個性の時代ということかな。全員 さすが年のこう、キレイにまとめるな。

### 富山県・HOBBS シャイニング

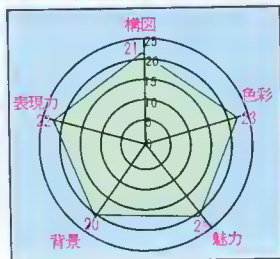
(グラフィサウルス使用/SCREEN8)



総合107点



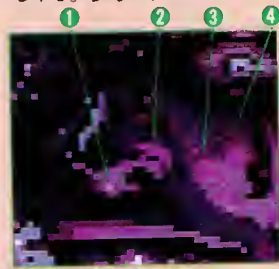
スゴみのある絵というのはそれだけで、挑戦する価値のあるテーマだと思ふぞよ どうやって見る人を「ゾクッ」とさせるかというのはかなり研究しないと成功しないぞよ この作品の場合は太い力強いりんかく線を使って、似たような色だけで描いたということが成功しているとおじやる。梅



### 優秀者のテクニクを盗め!

CGにとって着色作業の重要度は相当高いとおじやる。色1つでできあがった作品の評価が変わってくるぞよ。それだけに色を選ぶときは何パターンも色の組み合わせを作って吟味してほしいものとおじやる。グラフィサウルスには8パターンものパレットデータをセーブすることができる(SCREEN5と7の場合)のだから、ぜひ活用してほしいぞよ。と、グラフィサウルスの宣伝をしたところで今回の優秀作シャイニングの色を分析してみてもおじやる。この作品の特色はなんといっても同系色でまとめあげた点にあるぞよ。顔の色をはじめとした肌の色をムラ

サキに統一して、キャラクターの特異性を表しているマロ。加えて何段階もの影にムラサキを主体としたグラデーションを使うという徹底ぶりでおじやる。写真は顔に使われている色をRGBの数値に表したものでおじやる。参考にするべし!



①	②	③	④
4 3 2	4 2 2	2 1 1	2 0 1
R G B	R G B	R G B	R G B

●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力) <北海道>「果てない旅」渡辺充正(1・1・2・2・1) <岩手>「バードランドの瞳」利之本阿達(1・2・1・1・2) <秋田>「戦場」ネット(2・2・2・2・2) <山形>「一つ目小僧の逆襲」たぐちゃん(1・2・1・1・2) <茨城>「Love&Pluck」県立K商業野球部員(2・1・2・1・2) <栃木>「夜が良いですね」TM2(2・1・1・1・1) <埼玉>「お月見」茂木章(2・2・2・2・2) <のどかなあー」あめあめふれふれもっとふれ(1・2・2・2・2)



## 登場人物紹介



梅庭 本コーナーの  
中心人物。得意な分  
野は当然女の子



ファンキーK 髪の  
毛が立っているけど  
本当はやさしい



のぐりろ ふだんは  
知能を失っているが  
ときどき正気になる



アニイ! ビッツー  
では数少ない、ま  
ともな人物(うそ)



Dr. S なぜかこ  
わがが好きという不  
思議な新人

広島県・どっかのだれかさん

待つんもええヨ!

(パナソニックシステムディスク使用/SCREEN 8)



総合  
85点



とてもよくまとまっていますね。イラストば  
くできあがっていて、おもしろいタッチだと思  
うけど……。今度は背景にもっと色を加えて  
描きこんでほしい。㊦

茨城県・くにはる

にゃんぴ  
(DD倶楽部使用/SCREEN 5)



総合  
76点



ほくちはネコのキャラが好き  
さだじょ〜ん。左上の「コンバ  
イル」の文字が気になるとい  
えば気になるでし……。㊦

長野県・竹内理

無題

(グラフィサウルス使用/SCREEN 7)



総合  
76点



筆で描いたようなタッチでお  
もしろいと思う。髪の毛も  
なかなかこまかく書いてある  
し、次回も楽しみ楽しみ。㊦

兵庫県・橋勝巳

君からの便り

(グラフィサウルス使用/SCREEN 7)



総合  
80点



サインペンでぬったような色彩なかなかよい  
じょ〜ん。色々なタッチを研究してまたチャレ  
ンジしてほしいで。次作を期待して待ってい  
るも〜ん。㊦

兵庫県・橋勝巳

ギョエノ

(グラフィサウルス使用/SCREEN 7)



総合  
78点



背景が淡く描かれているの  
がよかったです。動物のあ  
せった表情もよく描けてい  
るし……とくに口がかわい  
い。㊦

総合  
77点



大阪府・ちづかの第 すてきなお

くりものの〜銘菓「ひここ」〜

(グラフィサウルス使用/SCREEN 7)



この作品の持つスピード感  
はマンガでいう効果線と同  
じ効果のおかげで同じよう  
にマンガのテクニックを応用  
することも必要マロ。梅

神奈川県・南雲太郎 ねずみとねこ

(DD倶楽部使用/SCREEN 5)



総合  
89点

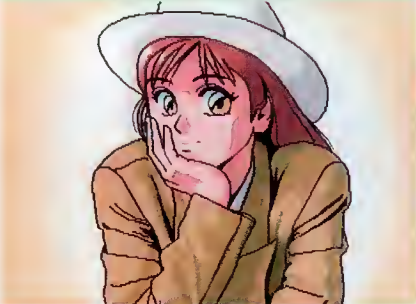


なかなか風変わりな絵だね。たまに(最近はよくかな?)こんな感じの  
絵が送られてくるので楽しいよ。テクニック的にも背景のビル群の夜景  
をみごとに表現しているし、センスとテクニクがちょうど折り合っ  
ているのがいいのかも。どっちにしても一朝一夕には描ける絵ではないな。  
教訓「センスは1日にしてならず」㊦

東京都・伊藤大樹

Frau

(グラフィサウルス使用/SCREEN 7)



総合  
85点



よく描けてるじょ。ジャケットのシワもきちんと  
表現されていてディテールにも凝っているで  
し。あとはりんかく線の修正をていねいに、根  
気よくやるようにしてほしいじょ〜ん。㊦

岡山県・Daisuke 世に名だたる勇敢なfighter

レムとその助手のwitchライブP2

(グラフィサウルス使用/SCREEN 7)



総合  
74点



線をぼかすためでしょうか。  
ところどころ線のつぎ目にド  
ットを置いていますが、どう  
せなら全部やりましょう。㊦

神奈川県・小バンダ

アルプスの少女

(グラフィサウルス使用/SCREEN 7)



総合  
73点



背景の山はよく描けていると  
思うのだが、うしろの草と花  
(?)がちょっと雑な気がする。  
もっとていねいに!㊦

大分県・小龍(シャオロン)

恋する乙女♡

(ACTOR98+自作のCGツール使用/SCREEN 5)



総合  
80点



この作品のりんかく線は本当にきれいに描けて  
いる。りんかく線の修正というのはこまめでや  
らないと意味がなかったりする。教訓「りんかく  
線の修正は徹底的に」㊦

## おしかった人たち

「タイトルなし」エクスカリバー(1・1・2・1・1)「千葉」Spring・Field」AYA(1・1・2・1・1)「北を眺める」SABUROWTA(1・2・2・1・3)「東京」  
「サーク外伝FRAY(オリジナル風)」ちんじゃお・ろおす(2・2・2・2・3)「たすけて!」さいどん(1・1・2・1・1)「もっちゃん」夜井誠(2・3・3・2・2)「PEACEFUL DAY」CATCHER(1・1・2・1・2)「SPECTACLES・GIRL」中弟(1・1・1・1・1・1)



## おしかった人たち

北海道・吉田邦臣  
満月の夜に……

(グラフィサウルス使用/SCREEN 7)



総合75点



雰囲気がよく出ていると思うぞ。力強さのなかに男のやさしさを感じさせる絵だと思うぞ。K.

長崎県・村瀬一  
夜の大英博物館

(グラフィサウルス使用/SCREEN 7)



総合72点



建物のほうはまるでレイトレでモデリングしたみたいで、CGらしいと思うのだけど……。㊦

愛知県・加藤由貴子 ラブンツェル異聞

(グラフィサウルス使用/SCREEN12)



総合87点



前ページにサインペンのようなタッチのCGがあったておじゃるが、今度は色えんぴつのようなタッチの作品でおじゃる。すべてをぼかして描いているところはなかなかいい効果になっているぞよ。背景に白い部分が多くても、こういうタッチだと納得してしまうマロ。あとはこの女の子が何をしているところなのか分かるような構図にしてくれればよかったと思うぞよ。㊦

福岡県・野中健

まおう

(グラフィサウルス使用/SCREEN 7)



総合71点



当然、ぼくちんの出番だよ〜ん。人面ケーキって感じの魔王でしゅか? とけてるところがそそるじよ。

大阪府・びなそめZ

復活の胎動

(PD倶楽部使用/SCREEN 5)



総合70点



こんなアニメがあったような気がするぞ。色など雰囲気はいい線いってるからデッサンを勉強しよ。㊦

# CG講座 補講編

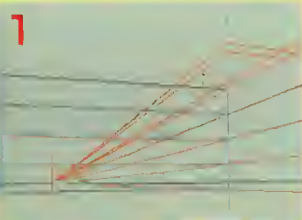
5月号で完結したCG講座でおじゃるが、じつはページが足りなくて宿題の解説をくわしくできなかったぞよ。そこで、担当氏に頼んで今月スペースを取ってもらったでおじゃる。5月号でくわしく解説した建物をビギナーむけとするなら、これから解説する建物はベテランむけとなるでおじゃる。

どうしてかという、いちばんの理由は構図の問題だマロ。建物がほぼ正面をむいているために立体感のない構図になっているでおじゃる。それと、右端のところで建物が手前に折れているから、支点を取る位置がわかりづらかったという人もいたと思うぞよ。CGの初心者か練習のために描く建物

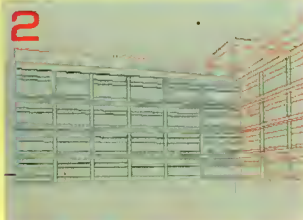
は、「凹」よりも「凸」のほうがわかりやすいでおじゃる。今回の建物も右端がなかったとしたらかなり描きやすいものになったはずでおじゃる。でも、こういう建物のほうが構図としておもしろいし、描いていても楽しいでおじゃる。

では、どういうところに注意したらこの建物を描くことができる

か、これが問題でおじゃる。5月号で説明したようにこの建物を支える支点は2つあるぞよ。1つは画面左のほう、2つ目は画面をはずれてはるか右のほうにあるでおじゃる。おかげで、建物が正面に見えるというわけぞよ。あとは写真のような手順を重ねるということになるぞよ、参考にしてたもれ。



①まずは、支点の位置を決めて(これが難しかったでおじゃるが)大まかなりんかく線のラフを描いていくでおじゃる



②ある程度、建物の形がハッキリとわかるくらいの段階まで描けたら、窓などの細かいところも描いていくでおじゃる



③それが終われば、いよいよ色めりの段階に入っていくぞよ。ここでぬる色は基本となる色なので慎重に選びたいでおじゃる



④窓や扉などを描いていくと同時に、りんかく線をうすい色にして遠近感を出したり、建物に影をつけておくといいぞよ



⑤ここまで来れば建物を描く作業は終わりに近いぞよ。さらに細かいところを描いて建物は完成でおじゃる



⑥建物を描く作業が終わったら、建物の手前にある、木や車などを描いていく。奥にあるものを先に描いておくことが大切でおじゃる



⑦ここでもう一度、建物のりんかく線を修正するぞよ。建物の手前の色は遠近感をそこないような色使いを心がけるでおじゃる



⑧最後に手前の物を濃く着色することで、さらに遠近感のある仕上がりになるでおじゃる。人物を描くのもいいでおじゃる



## おしかった人たち

＜鳥取＞「In The Moon Light」猪口亮（2・2・1・1・1）＜岡山＞「Combat」華火使（2・1・1・1・2）＜広島＞「みーくすは眠ってる」亜す商店（1・1・2・1・2）＜徳島＞「星の海に消えて……」P-POINT（2・2・1・2・2）＜大分＞「戦闘」ARAMO（2・2・3・2・2）＜鹿児島＞「KAPPA」原田英樹（1・1・2・1・2）

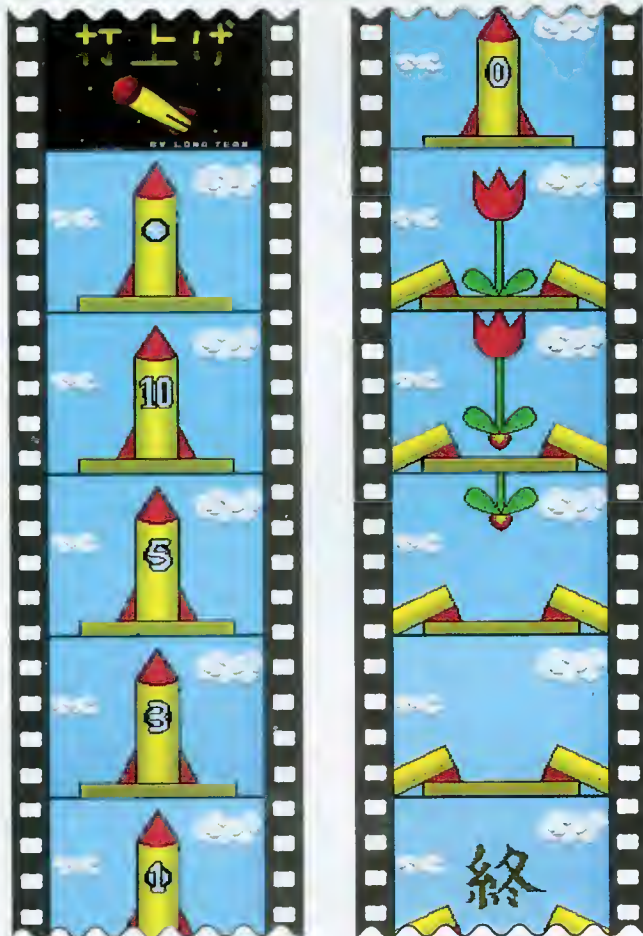


梅麿 今回、紙芝居部門に送られてきた作品は全部で4作品と

すくなめでおじゃる。  
Dr.S というところは4作品すべてが採用になったわけだ。  
ファンキーK まあ、作品数がすくないだけにレベルのほうもイマイチって感じだな。  
アニイノ でも、短編あり、長編あり、ギャグありとバラエティーにとんではいるよ。  
のぐりろ やでし、やでし、もっとがんばってほしいでし〜。

## 石川県・ろんぐTEAM 打上げ

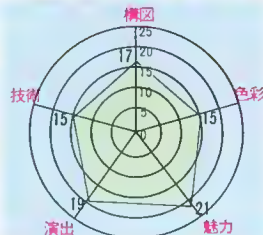
(DD倶楽部使用/SCREEN5/4分の1画面サイズ)



総合87点

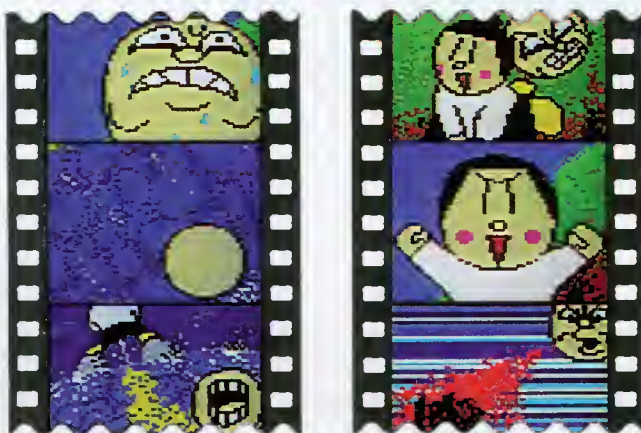


「おもしろい」という人と「つまらない」という人と極端に評価のわかれる作品でおじゃる。マロは絶対、おもしろいと思うぞよ。逆にKは「どこがおもしろいんだ？」なんていうたでおじゃる。絵はともかく動きはいいと思うが、みんなはどうマロ。付録ディスクで試してみてもれ。梅



## 大阪府・津国真司 「アングルサム」第1話 3人の出会い

(自作ツール使用/SCREEN5/12分の1画面サイズ)



「よくこれだけ描けた」というのがみんなの一致した感想でおじゃる。自分の描いたマンガが原作というのなかなかおもしろいと思ったぞよ。ということは第2話も送ってくれるということでおじゃるか！ できれば、1話完結の新作なんかが送ってこないかなーと思うマロ……。梅

## 青森県・小沢達郎 Winning Run

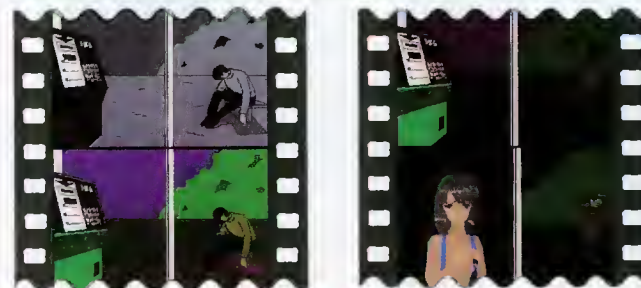
(グラフィックス使用/SCREEN7/フル画面サイズ)



迫力のある小品でおじゃる。グラフィックはよく描きこまれていて、イラスト部門に送ってもいいところまでいったんじゃないかと思うぞよ。スピード感もあるしプログラムも「なかなかやるな」と思わせるものがあるマロ。ただ残念なのはアップになったときにタイヤが止まっていることでおじゃる。梅

## 大阪府・E-Z (イージー) サヨナラ……

(グラフィックス使用/SCREEN7/フル画面サイズ)



グラフィックはもうちょっと勉強というところでおじゃるが、音楽がついている(オフコースの「さよなら」)のはいいアイデアぞよ。カラオケみたいでおもしろいマロ。ただ、音楽著作権のからみでディスクに収録できなくなることがあるから、音楽もオリジナルにしてみてもれ。梅

## CGコンテストへの投稿大募集！ 応募要項の詳細は81ページ

### ディスクに関するご注意

今月の付録ディスクにはCG講座で使用した教材CGと紙芝居部門の「打上げ」「アングルサム」「Winning Run」、イラスト部門からは「シャイニング」「ねずみとねこ」が入っています。ディスクの容量の関係でこれらはすべて圧縮されています。別のディスクにコピーし、解凍しますので、フォーマット済みのディスクを用意し103



# 宮崎駿監督作品

全国東宝洋画系7月18日(土)ロードショー!

# 紅の豚

「カッコイイとは、こういうことさ」この夏、このセリフがちょっと流行そうだ。

巨匠、宮崎駿が「となりのトトロ」以来4年ぶりのオリジナル作品の制作に意気盛んである。前述のセリフはその新作「紅の豚」の劇中でつぶやかれるのであるが、この作品の主人公はなんと「ブタ」なのだ。

見てくれは悪いけれど、男の魅力を十二分に持ち合わせ、かつていたかもしれない本物の男を感じさせてくれる、そんな男を演じる役どころを宮崎駿はあえて「ブタ」にした。それも自ら選んで「ブタ」になった男の物語だ。

この映画の公開を記念してMファンではCGコンテストを開催してしまう。今回はテクノポリスとの合同企画ということもあって、いつも以上に賞品と賞金が豪華だぞ。腕におぼえのある常連諸君もCG初挑戦のビギナーくんもぜひ、参加してほしい。

宮崎アニメの持つ、躍動感あふれる動きやいきいきとした表情など、チャレンジしてみしてほしい。過去の宮崎アニメ、「風の谷のナウシカ」「天空の城ラピュタ」「となりのトトロ」「魔女の宅急便」などをビデオ屋で借りてきて研究してみるのもいいかもしれない。

## ストーリー

舞台は第1次世界大戦後のイタリア。かつてエースパイロットだった男が「国家の英雄」になることをこぼみ、自ら魔法をかけて「ブタ」になってしまう。海賊ならぬ空賊が世間を荒らしまわり、男は賞金稼ぎとなって空賊どもと勇敢に戦う道を選んだのだ。そんな彼を空賊たちは「紅の豚」=ポルコ・ロッソと呼んで恐れたのだった。

多彩な登場人物との人間関係と空賊たちとのスピード感あふれる戦いが交錯しながら物語は進んでいく。ポルコはなぜ「ブタ」になったのか？



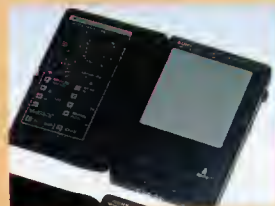


# CGコンテスト開催!

## ●スタジオジブリが選考する

今回、作品を選考するのはいつもの5人ではなく「紅の豚」を制作するスタジオジブリの高橋望と梅庵、ライトスタッフの木村明広、テクポリのCG担当齋木はるかにMファンとテクポリの編集長の6人だ。作品は静止画のみに限る。その他くわしい応募規定に関しては右のカコミを読んでもらうとして、賞品の話をしておこう。大賞、Mファン賞、テクポリ賞の3賞を選ぶのだが、それぞれには下の

### Palm Top



●ペン入力でサクサク ステンシユール管理 提供：ノ・ 6万5000円

「PalmTop」が賞金とは別に副賞としてプレゼントされる。金額は右のカコミ参照。また、賞を獲得できなくても佳作や参加賞として下のような豪華賞品が123名にももらえるのだ。

### 紅の豚時計



●追分の目撃し時計 提供：徳間シャパンコミニケーションズ・250円と300円

### 紅の豚ノート 紅の豚下じき



●下じきやノートなどは参加賞 提供：徳間シャパンコミニケーションズ・250円と300円

## 応募規定

宮崎駿監督作品「紅の豚」公開を記念してCGコンテストを行います。いつものCGコンテストとは異なり、月刊「テクノポリス」と合同して開催します。したがって、応募作品はMSXをはじめとしてPC-9801、X68000など機種を問わず、同じ土俵で選考するものとします。最優秀作品におくられる「大賞」や「Mファン賞」、「テクポリ賞」など計123名の方に賞金、賞品がおくられます。

### ★応募の方法

- ・「紅の豚」をテーマとした未発表のCG作品(イラスト)に限りします。
- ・CGツールは特に限定しません。市販のツールでも自作のツールでもかまいません。
- ・応募作品をセーブしたフロッピーディスクと一緒に下記必要事項を明記した用紙を同封してください(80ページの投稿応募用紙でも可)。
- ①住所、②氏名、③電話番号、④年齢、⑤職業、⑥性別、⑦作品名、⑧使用したツール名、⑨ロードの方法、⑩SCREEN番号
- ・応募作品のしめ切りは1992年6月15日(必着)です。発表は1992年8月8日発売予定のMSX・FAN9月情報号で行います。

### ★作品の選考と賞品

- ・選考はスタジオジブリ制作部長・高橋望、ビッツ開発企画課主任・梅庵、ライトスタッフ開発本部・木村明広、テクノポリス

CG選考委員・斎木はるか、MSX・FAN編集長・北根紀子、テクノポリス編集長・松井宗達、の6人で行われ、以下の賞を決定。

- ・大賞……すべての応募作品のなかから最優秀作品に5万円と「PalmTop」がおくられます。(1名)
- ・Mファン賞……MSXで描かれた作品のなかで優秀作に3万円と「PalmTop」がおくられます。(1名)
- ・テクノ賞……MSX以外の機種で描かれた作品のなかで優秀作に3万円と「PalmTop」がおくられます。(1名)
- ・佳作……上記3賞以外の優秀作品に「紅の豚時計」がおくられます。(20名)
- ・参加賞……応募された全員のなかから抽選で「紅の豚ノート」、「紅の豚下じき」のいずれかがおくられます。(100名)

### ★その他

- ・作品を応募される場合は封筒の表に赤ペンで「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」と明記してください。また、応募されたディスク等は返却いたしません。
- ・入賞した作品の著作権は徳間書店インターメディア株式に帰属するものとします。

### ★あて先

- ・東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 ほほ梅庵のCGコンテスト「紅の豚」係

## おもな登場人物

### カーチス

●ホルコの唯一のライバル 空軍隊員としてのアメリカ人でやたらと明るい性格。ホルコを倒して名をあげようと虎視眈眈。こした人たんと組んでいる

### ポルコ・ロッソ

●自分で魔法をかけて「ブタ」になってしまった本編の主人公。ブタとはいえ、空中戦をさせたら世界一の腕前。ラストではフィオを助けてカーチスと空中戦を繰り広げる

### ジーナ

●ブタになるまえのホルコをよく知る美しい女の子。今も密かに思いつづけている。2人なのになぜか距離をおいている。彼女は地上にいてパイロットの帰りを待ち続けている



### 愛機サボイアS-21試作戦闘機

●試作機の名のとおり、1機だけ作られた。あま・に過激な性能のため倉庫に眠っていた機体をホルコが買い取った。たのホルコでなければ飛ばすことすらもずかしい

### フィオ

●ピノコ社の社長の子供にして飛行機好き。7歳の少女の引いた図面を見たホルコが愛機の修理を始めたほどの実力の持ち主





# AVフォーラム

塾長:よっちゃん



統計的にはそう変化はないらしいのだが、戦後の写真集とかを見ると、やはり日本女性の顔やスタイルは圧倒的スピードで美しくなっている。

## 規定部門 お題は「美少女」

親の想像 ■東京都・驚カッコウ不如帰大家のケンちゃん(16歳)

友達から送られてくる写真付きの年賀状で見るガキはほとんど例外なく不細工だ。驚カッコウ不如帰大家のケンちゃんの作品にあるとおりキラキラした美女に見えるのは親の欲目というものでしょう。星が飛びまわりの目がすごい。

顔のりんかくに「こまわり君」を想像すると、怖い

```
1 COLOR1,11,0:SCREEN7:P=3.14159265359#:F
ORI=-1T01STEP2:X=256+I*S6:CIRCLE(X,0),3
0:FORJ=3T01S:A=J/18*P:LINE(X,0)-(X+COS(
A)*40,0-SIN(A)*20):NEXT
2 CIRCLE(X,48),24,,P:NEXT:CIRCLE(256,10
4),16,,-3.1S,-P*2,1.5:PAINT(2S6,10S),8,1
:SETPAGE1,1:COLOR15,0:CLS:DEFINTA-Z
3 FORI=0T03:FORJ=0T06:READA$=RIGHT$(
"0000000"+A$,7):FORX=0T06:PSET(I*8+X,32+Y
),VAL("&H"+MID$(A$,X+1,1)):NEXTX,Y,I
4 LINE(0,0)-(S11,31),4,BF:FORI=0T07:X=I+
64:FORJ=0T09:U=RDND(1)*4:COPY(U*8,32)-ST
EP(6,6)TO(X+RDND(1)*57,RDND(1)*2S),1,TPSET:
NEXT:CIRCLE(X+40,8+IMOD2),16:PAINT(X+40,
8):CIRCLE(X+32,16),30,1:NEXT:PAINT(0,0),
0,1
5 SETPAGE0,0:DATA,,,7000,,,S000,S7500
,S000,,,5000,7000,S7F7S0,7000,S000,,,S00
,7000,S7S00,577F77S,S7S00,7000,S000
6 A=A+1AND7:COLOR=(4,0,0)+ABS(A-3)+1:FOR
I=-1T01STEP2:COPY(A*64,0)-STEP(63,31),1T
O(224+I*S6,64),1,TPSET:NEXT:GOTO6
```

工藤静香 ■北海道・MORNING(13歳)

作者のMORNING(M)は13歳の女性です。走らせると、特徴のある下がり眉と下がり目(いたってシンプル)、見覚えのある手の動き、フフフ、これだけ単純でもわかるものですね。振り付け師というのが謎の存在だ。

```
10 COLOR11,1,8:SCREEN1,1:FORI=0T023:VPOK
E14336+I-VAL("&H"+MID$(
"0000003E3E3030301422411422000000",I*2+1,
2)):NEXT
20 PUTSPRITE0,(120,88),,2
30 FORI=0T01:FORJ=0T01:PUTSPRITE1,(110+I
IANDJ)*8,100-(I+JANDJ)*8,,I:FORK=0T0100
:NEXTK,J,I:GOTO30
```

## 今月の1本 走る子象 ■大分県・福島徳島田島江ノ島F.I.S(13歳)

SCREEN12はなかなか謎が深く、今回、さらに江ノ島が付いたF.I.Sくんはその達人だ。立体的な子象が走る姿は、MSXにもこれまでの表現が可能なのか、と目を洗われる思いがする。いやー、すごい。5、6月号のBASICピクニックでもSCREEN12の特集をやっているの



で、興味のある人は参照するといでしょう。

グラデーションで立体的。ぐっとバーチャルリアリティ度が増えています

```
1 COLOR,0,0:SCREEN12:DIMA(21),X(41),Y(41
):FORI=0T021:A(I)=COS(1.5*Z)/5:Z=Z+.1:NE
XT:SETPAGE,1:CLS:M=11:Z=-1:N=1:F=32:S=-1
:FORJ=0T056STEP28:FORX=0T0198STEP33:X(0)
=X:Y(0)=Y:X(41-0)=X:Y(41-0)=Y:0=0+1:T=T+
1:IFT=3THENT=0:M=M-1
2 L=0:A=X+16:B=Y+12:Z=Z+.08:C=0:FORI=0T0
9:CIRCLE(X+16,Y+11),10-I,I*16+32:PAINT(X
+16,Y+11),I*16+32:IFC=MTHEN4
3 C=-(L=0)*8-(L=1)*M:U=Y+7:R=C*8:CIRCLE(
X+7,U),7-I,R,,Z+2:PAINT(X+7,U),R:CIRCLE(
X+2S,U),7-I,R,,Z+2:PAINT(X+2S,U),R
4 L=1:NEXT:PSET(X+12,Y+9),0:PSET(X+20,Y+
9),0:0=IFS>9THENN=N-.2:F=F-8ELSEN=N+.2
:F=F+8
5 S=S+1:FORI=0T06:U=Y+19:W=4.2-N:G=152-F
:R=I*8:CIRCLE(X+11,U+I/N),3:R+G,,N/3:PA
INT(X+11,U+I/N),R+G:CIRCLE(X+21,U+I/W),3
,R+F,,W/3:PAINT(X+21,U+I/W),R+F:CIRCLE(
A,B),2,R+12B=B+1:D=D+A(S):A=A+D:NEXTI,
X,Y
6 FORI=0T041:COPY(X(I),Y(I))-STEP(32,2S)
,1T0(112,73),0:FORJ=0T09:NEXTJ,I:GOTO6
```

## 自由部門 三つ子の与作はF1に参戦

F1 ■大阪府・津国真司(18歳)

津国クン(MSX)は、人気のF1をうまく作品にしている。テレビで観戦していてもなにしろスピードが速すぎて目がついていかない。人間に認知できる範囲を越えているのではないかと、ときどき思います。画面の揺れる感じがリアルですね。

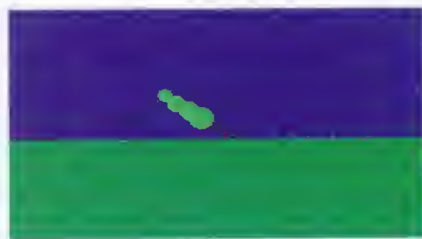


写真ではわからないけれど、車はアツという間に境界を通り過ぎていくのだ

```
10 COLOR,0,0:SCREEN5,1:DEFINTA-Z:FORI=0T
O25S:LINE(I,0)-(I,31),RDND(1)*16:NEXT:FOR
I=0T031:LINE(0,I)-(25S,I),RDND(1)*16,XOR
:NEXT:FORI=0T063
20 COPY(I,0)-(I,19)TO(I*4,132):COPY(I*4,
132)-STEP(2,19)TO(I*4+1,132):NEXT:FORI=0
T019:COPY(0,151-I)-(25S,151-I)TO(0,208-I
*4):COPY(0,208-I*4)-STEP(25S,2)TO(0,209-
I*4):NEXT
30 SETPAGE1,1:CLS:FORI=0T031:PUTSPRITEI,
(0,216):COLORSPRITE(I)=0:NEXT:FORI=0T015
:VPOKE30720+I,VAL("&H"+MID$(
"07700FF8F8F87707SSAASSAASSAA",I*2+1,2)):NEXT:S0
UND1,5
40 FORI=0T01:CIRCLE(2SS,I*4),400,S,,,4:
CIRCLE(2SS,-20),2S0+I*50,5,,,2+I/20:NEX
T:PAINT(0,12S),5:PAINT(0,8),S
50 PAINT(0,100),14,5:COPY(0,0)-(2SS,211)
,1T0(0,0),0,TPSET:FORI=0T025S:COPY(I,0)-
(I,211),0T0(2SS,I,0),1:NEXT
60 FORI=0T031:SOUND6,1:SOUND7,48:SP=RDND(
1)*30+2:CL=RDND(1)*12+2:SETSCROLL,,,1
70 SOUND8,15:FORJ=255T00STEP-16:SETSCROL
L,J,0,1,1:PUTSPRITE0,(J,100-ABS(128-J)*10
),CL,0:SOUND6,25S-J:NEXT:PUTSPRITE0,(0,2
16):SOUND8,10:FORJ=0T025SSTEPSP:SETSCROL
L,J,0:NEXTJ,I
80 SOUND1,0:SOUND7,S6:SOUND8,15:FORI=255
T00STEP-10:SETSCROLLI,1:PUTSPRITE0,(I,1
00+RDND(1)*8),15,0:SOUND0,RDND(1)*30+40:NE
XT:SOUND6,25S:SOUND7,49:SOUND8,15:FORI=0
T010:FORJ=0T01:PUTSPRITEJ,(RDND(1)*40,80+
RDND(1)*40),8,1:NEXTJ,I:SOUND8,0
```

## 与作 ■北海道・佐藤莊平(16歳)

ふつう樫が木を切るのは山の林の中なのでこういった平原に高い木が1本だけ、というシチュエーションはないだろうけれど、心理的な真実というのはえてしてこういうものです。新人・佐藤クン(M)の作品は、キャラクタや状況の地味さが樫を思わせる。



身近に樫はいないのに、日本人の心の琴線に触れる

```
10 COLOR1S,4,4:SCREEN5:SETPAGE,1:CLS
20 FORI=0T08:K=1.57-I*.19:P=(IMOD3)*80+S
0:Q=(I*3)*70+65:A=COS(K):B=SIN(K):FORJ=2
T0S:X=P-A*J*9:Y=0-8*J*9:CIRCLE(X,Y),9-J,
3:PAINT(X,Y),3:NEXT:LINE(P-A*12,Q-B*12)-
(P,Q),6:LINE-(P,Q+4),6:DRAW"C1E3F3H3US":
NEXT
30 SETPAGE0,0:LINE(0,141)-(2SS,211),12,B
F:I=0:GOSUBS0:DRAW"BM133,137":FORI=0T0S:
PLAY"S8MS003C32":DRAW"C4E2C1E4":FORJ=0T0
S00:NEXT:DRAW"C4G4C1G2":FORJ=0T0S0:NEXT:
NEXT:SOUND6,15:SOUND7,7:FORI=1T08:GOSUBS
0:SOUND8,1+7:FORJ=0T099:NEXT:NEXT
40 SOUND6,31:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12
,30:SOUND13,9:FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT
:CLS:GOTO30
50 M=(IMOD3)*80:N=(I*3)*70:COPY(M,N)-(M+
79,N+69),1T0(82,71),0:RETURN
```

## 三つ子 ■神奈川県・岡野健介(15歳)

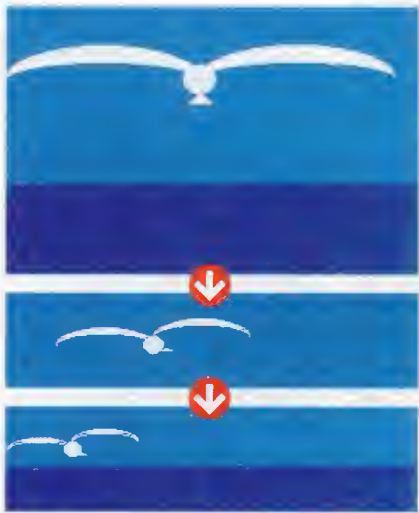
岡野クン(MS)の作品は、シニールを通り越してオカルトに近い雰囲気がある。同じ顔をした3つの仮面(?)が不気味音とともに暗闇にフツと浮かんで消え、浮かんで消え。仮面のデザインは八つ墓村のでもありヴェニスの仮面劇のようでもある。なぜ「三つ子」なのか? それも謎です。写真は載せませんが、付録ディスクで見てください。



```
10 DEFINT A-Z:COLOR15,0,0:SCREEN5:SETPAGE
0,1:CLS:CIRCLE(32,32),31,15,,1,6:PAINT(
32,32),15:CIRCLE(22,30),7,1,,7:PAINT(2
2,30),1:CIRCLE(22,27),4,15:CIRCLE(42,30)
7,1,,7:PAINT(42,30),1:CIRCLE(32,50),1
3,1,,2:PAINT(32,50),1
20 FOR I=0 TO 63:PSET(64+(IMOD32)*2+I*32,I*
32),1:NEXT:COPY(64,0)-(127,63)TO(64,2),1
:COPY(64,0)-(127,63)TO(0,0),TPSET:LINE(
0,0)-(63,63),14,BF,AND:COLOR=(14,0,0):
SETPAGE0,0:SOUND8,0:SOUND6,2:SOUND1,0:SO
UND0,22:SOUND7,54
30 FOF=0 TO 2:X=RND(1)*192:Y=RND(1)*148:C
OPY(0,0)-(63,63),1TO(X,Y),0,TPSET:NEXT:R
=RND(1)*6+2:FOR I=0 TO 8:GOSUB40:NEXT:F
ORI=RT(ISTEP-1):GOSUB40:NEXT:CLS:GOTO30
40 COLG=(14,I,I):SOUND8,I+6:FOR L=0 TO 7
5:NEXT:RETURN
```

### かもめのジョナサン ■大阪府・津国真司(18歳)

津国クンの2作目。うまくできてるなあ、と思ったら、作者は映画も原作も見えていないとのこと。へー、イメージだけでもこうなるのか、と感心した次第。海とかもめの動きが違っ揺れかたをしているところが素晴らしい。



⑤しばらく目の前に浮かび、やがて左前方に飛び去っていく

```
10 COLOR15,0,5:SCREEN5:A=255:B=253:SETPA
GE,1:CLS:FOR I=0 TO 4:X=120-I*10:Y=32+I*41:
CIRCLE(X,Y),9-I:PAINT(X,Y):LINE(X,Y)-(X+
20-I*3,Y+4):LINE-(X,Y+4):FOR J=0 TO 1:X=60+
J*(120-I*20):Y=32+I*41-J*6:FOR K=0 TO 1:CIR
CLE(X,Y),60-I*10,,3,15,,4-K/8:NEXT:PAI
NT(X,Y)-18+I*3
20 NEXT:NEXT:SETPAGE,0:VDP(9)=VDP(9)OR2:
COPY(0,0)-(A,44)TO(0,211):VDP(24)=60:CIR
CLE(120,40),10:PAINT(120,40):FOR I=0 TO 1:X
=60+I*120:FOR J=0 TO 1:CIRCLE(X,40),60,,3,
15,,4-J/5:NEXT:PAINT(X,20):NEXT:DRAW"530
A08M120,50GR2H":PAINT(120,53)
30 FOR I=0 TO 191STEP4:VDP(24)=64+I:LINE(0,
60+I)-(A,63+I),4,BF:LINE(0,60+I/3)-STEP(
A,1),0,B:NEXT:Z=1:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 20:
VDP(24)=A-W:LINE(0,124-W)-STEP(A,0),-(Z=
1)*4:W=W+Z:NEXT:Z=-Z:NEXT:FOR I=0 TO 4:CO
PY(0,I*44)-STEP(A,43),1TO(0,16):NEXT:VDP(9)
=VDP(9)ANDB
40 FOR I=0 TO 40:COPY(40,176)-(A,203),1TO(4
0-I,16+I):LINE(0,124-I)-STEP(A,0),4:NEXT
```

### JUST FOR FUN ■ブラジル・だははっ(15歳)

だははっくん(M)はブラジル在住、うーんAVフォーラムも世界に輪が広がっている。ニコニコ・マークがスペースキーでひどり顔に切り替わる、なんていかにもアメリカンなセンスだなあと思ったんだけど、普段話するのは英語？ それともポルトガル語？



④スペースキーで切り替わる、あまりに明快なシンボル

```
10 SCREEN5:COLOR1,15,15:P=3,14,15:OPEN"GR
P:"AS#1
20 SETPAGE0,0:CLS:CIRCLE(127,105),50,11:
PAINT(127,105),11:CIRCLE(127,105),50:CIR
CLE(127,105),35,,7*P/6,11*P/6:CIRCLE(115
,85),10,,3:PAINT(115,85):CIRCLE(139,85)
,10,,3:PAINT(139,85):PSET(87,40):PRIN
T#1,"HAPPY FACE"
30 PSET(79,170):PRINT#1,"JUST FOR FUN":S
=0
40 SETPAGE0,1:CLS:CIRCLE(127,105),50,11:
PAINT(127,105),11:CIRCLE(127,105),50:CIR
CLE(127,148),35,,P/6,5*P/6:DRAW"BM118,85
NL15NH11NG11BM136,85NR15NE11NF11":PSET(9
1,40):PRINT#1,"SHIT FACE":PSET(79,170):P
RINT#1,"JUST FOR FUN":CIRCLE(127,136),23
,5,,2
50 PAINT(127,136),8:CIRCLE(127,136),23,1
,,2:DRAW"BM127,113D35"
60 AS=INPUT$(1):S=1-S:SETPAGES,S:GOTO60
```

### DANCING色紙 ■徳島県・龍沢薫(19歳)

龍沢クン(M)の作品は、黒い画面に小さな色紙がどんどんちらばっていく、という現代美術的な作品。プログラムなシンプルだけどシャープな美しさがあります。

```
10 SCREEN 5:DEFINT A-Z:R=RND(1-TIME)
20 COLOR ,1,1
30 FOR I=0 TO 3
40 SET PAGE 0,1:CLS
50 NEXT
60 X=RND(1)*255:Y=RND(1)*211
70 PSET (X,Y),0
80 FOR I=0 TO 3
90 SET PAGE I,1
100 XX=RND(1)*20:YY=RND(1)*20
110 C=RND(1)*16
120 X=X+XX-10:Y=Y+YY-10
130 IF X<0 OR X>255 OR Y<0 OR Y>211 THEN
60
140 LINE -(X,Y),C,BF
150 NEXT
160 GOTO 80
```

### ふしあなの目 ■大分県・福島徳島田島江ノ島 F.I.S(13歳)

F.I.Sクンの2作目は超リアル。肌色のグラデーションや、黒目が光を反射しているポイントが実にうまい。おなじネタの作品は前にもあったと思うけれど、完成度が圧倒的に高いです。



⑥ね、リアルでしょう。これが画面で左右に動いた日にゃあ……

```
1 COLOR0,0,0:SCREEN5:DEFINTB-X:DIMX(11),
Y(11):FOR I=3 TO 7:COLOR=(I-2,I,I,1):COLOR=
(I+3,I/3,1,1):COLOR=(8+I,6,I-1,I-1):NEXT
:SETPAGE,1:CLS:M=-5:FOR Y=20 TO 60STEP4:FO
RX=20 TO 220STEP40:X(H)=X-20:Y(H)=Y-20:H=H
+1
2 FOR I=0 TO 4:CIRCLE(X,Y),17-I,I+1:PAINT(X
,Y),I+1:NEXT:FOR I=0 TO 4:CIRCLE(X+M,Y),10-
I+6:I:PAINT(X+M,Y),6+I:NEXT
3 CIRCLE(X+M,Y),5:PAINT(X+M,Y):LINE(X-4+
(M/2),Y-4)-(X-3+(M/2),Y-3),5,B
4 FORZ=1 TO 55STEP-.05:CIRCLE(X,Y),18,15-
A/10,,3,14,Z:A=A+7ANDA<30:NEXT:A=0:FORZ=
1 TO 6STEP-.05:CIRCLE(X,Y),18,15-A,3,14,Z:
A=A+.4:NEXT:A=0
5 CIRCLE(X,Y),18,1,,2,5,.58:CIRCLE(X,Y),
18,,3,14,,5:M=M+1:NEXTX,Y:SETPAGE,0
6 L=L-SGN(L-K):COPY(X(L),Y(L))-STEP(40,4
0),1TO(108,76),0:IFL=KTHENFOR I=0 TORND(1)
*3000:NEXT:K=RND(1)*11:GOTO6ELSE6
```

### 照る照る坊主 ■東京都・驚カッコウ不如帰大家のケンちゃん(15歳)

こちらは大家のケンちゃんの2作目。こちらは立体的なてるてる坊主で、フラスカート(?)の部分がクルクル回るのがかわいらしい。色光りものぼくって、顔とのギャップに大笑いできます。やれやれ。



④フラスカートがクルクル回ってラブリい。まは上にも少し揺れている、若の細かさ

```
1 OPEN"GRP:"AS#1:COLOR,0,0:SCREEN5:FOR I=
2 TO 6:COLOR=(I+8,I,7):COLOR=(I+5,0,I,7)
:NEXT:FOR I=0 TO 8:A=31-I*7:2:COLOR+7:CIRCLE
(A,A),27-I:PAINT(A,A)
2 NEXT:COLOR1:PSET(16,16),0,TPSET:PRINT#
1,"へへ":PRINT#1,"0 0":DRAW"BM28,34":
PRINT#1,"8":DRAW"BM28,42":PRINT#1,"A":CO
PY(0,0)-(63,63)TO(96,32):P=101341698502
9#:DIMC(31),S(31):FOR I=0 TO 31:C(I)=-COS(I
*PI):S(I)=SIN(I*PI):NEXT:COLOR0
3 FORJ=0 TO 7:LINE(0,0)-(63,95),,BF:FOR I=0
TO 63:LINE(31,31)-(I,95):ABS((I+J*2AND15)
-7)+7:NEXT:FOR I=0 TO 31:A=ABS((I+JAND7)-3)
:X=31+C(I)*(31-A):Y=79+S(I)*(15-A/2):IFI
THENLINE-(X,Y):NEXTELSEPSET(X,Y):NEXT
4 PAINT(0,95):COPY(96,32)-(159,95)TO(0,0)
,TPSET:COPY(0,32)-(63,95)TO((JAND3)*64
,(J*4)*64),1:NEXT:LINE(0,0)-(63,95),,BF:
LINE(127,0)-(127,35),13
5 FORI=0 TO 7:COPY((IAND3)*64,(I*4)*64)-ST
EP(63,63),1TO(96,64):PSET(127,0),,(1-I*4)
*13:VDP(19)=(I*4)*16:NEXT:GOTO5
```

### BANDAGE ■大分県・福島徳島田島江ノ島 F.I.S(13歳)

F.I.Sクンは大爆発していて、今回3本採用。バンドエイドを取り出して傷口にはりつけたら、次第に血が染みてくる、うー、誰にも身に覚えのある痛い作品でした。



④傷口にバンドエイドを貼ると……血が染みてくる。痛い！

```
1 COLOR3,0,3:SCREEN5:DEFINTA-Z:OPEN"GRP:
"AS1:COLOR=(2,2,3,2):COLOR=(3,7,4,3):COL
OR=(4,7,5,4):COLOR=(6,6,6,4):SETPAGE,1:CL
S:PAINT(0,0),4:FOR I=0 TO 1:LINE(47+I*2,3)
-(103,49+I*2),10+I,BF:NEXT:CIRCLE(75,26)
,12,6,,.6:PAINT(75,26),6:FOR I=2 TO 5STEP
3:A=A+3ANDA<3
2 FORJ=0 TO 145STEP5:FORL=0 TO 1:CIRCLE(J+A,
I),L+2L:NEXTL,J,I:FOR I=0 TO 52STEP52:LINE
(9,I)-(140,I),5:NEXT:CIRCLE(27,26),26,5,
1,9,5:CIRCLE(123,26),26,5,5,2:PAINT(0,0)
,5:SETPAGE,0:COLOR=(5,7,4,3):DRAW"BM135,
70C8M95,60C8U1M135,70":GOSUB4
3 FORI=0 TO 1:LINE(29,99)-(199,154-I*2),8+
I,BF:LINE(38,99)-(189,154-I*2),14+I,BF:N
EXT:FOR I=0 TO 2:PSET(48+I*40,102+I*20),,XO
R:PRINT#1,"BANDAGE":NEXT:GOSUB4:FOR I=98 T
O 40STEP-1:COPY(0,0)-(150,98-I),1TO(38,I)
,0,TPSET:NEXT:LINE(29,99)-(199,156),3,BF:
GOSUB4:GOTO5
4 FORL=0 TO 400STEP:GOSUB4:GOTO5
5 FORI=3 TO 6:COLOR=(6,6,8,I,2):GOSUB4:NEX
T:GOSUB4:GOSUB4
```

3月は雨ばかりで、これで6月の梅雨が長引いたらいいやだなあ。外に出る気力がなくなっています。しょうがないから映画でも見るか、というのが最近の近況です。ふふふ、見ず見ずの前振りや、9月号のお題は「映画」ということにします。映画スターのシチュエーションや衣装でもいいし、映画の特撮や特殊メイク等々、映画にまつわる題材なら何でも可。藝者が最近見た映画をシチュエーションに挙げて、「リリカテッセン」、「コミットメント」、「浴室」、「砂漠の流れ者」、「プライベート・ベンジャミン」、「超能力」、「スタンド・バイ・ミー」、「私の二十世紀」、「脱出」、「アシック」、「ケリフ」などなど、たくさん見えます。あ、そうそう締め切りは8月8日です。(藝者)





ENTERTAINMENT

# ピンクソックス8

美少女もののディスク・マガジンとして人気を得ていたシリーズも、ついにこの日でファイナル。でもジグソーについて、いつもの倍の内容はお買い得!

ウェンディマガジン

03-3780-6570

発売中

媒体	CD-ROM × 4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,400円*

\*初回のみジグソーパズル付。以降パズルなしは6,800円

## ゆか、まなみ、さやか、フォーエバー!

ゆか、まなみ、さやかの3人のピンクソックスギャルズがパーソナリティのディスク・マガジン「ピンクソックス」。このシリーズも、今回の日をもって終了。Mファンも毎月ディスクをつけるようになって、そのたいへんさや、日々のプレッシャーを考えると、ほんとうにお疲れさまでした、と心からいいたい。よく毎回、あんなにおもしろくて、パワーのあるゲームを提供

してくれていた。今後は、単発のソフトで、また3人に会えるというから、ヘタな心配はいらない。シリーズという形態をとらなくなっただけ、というわけ。なんか某Mマガと似ているなあ。それはそうと、今回の日はディスク4枚組(いつもの倍)で、初回のみジグソーパズルのおまけがつく。右上に絵を載せておいたけど、細かくてたいへんそう。シリーズのいろんな場面

を回想しながら、ピースを1つ1つ置いていく……なんてオツじゃないでしょうか。限定ということだし、すぐ買いに行かねば。買う、といえは「ウェンディマガジン美少女アルバム」(詳しくは34ページ)。ゲームでは味わえない3人の隠された側面と、思ひ出のあのシーン、そして生みの親の語り、などもりだくさんの内容を提供。ぜひ、5月末本屋さんへ。こっちもよろしく!

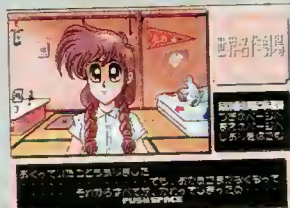
## おまけのジグソー500ピース



登場人物がびっしりのジグソー。やりながらゲームを思い出す、なんてオシャレ。

## 世界名作劇場 シンデレラ

りっぱな「あやまツインタワー」の間に立つボロ屋に住むシンデレラ。ママ母や血のつながらないおねえさんに邪険にされてかわいそう。ある日、2人のおねえさんに部屋に呼ばれた。だが……! まじめなおとこ話、のはずです。



## アダルトチック・アクション・シミュレーション Sim Girl

海のなかにポツンと浮いた小さなバクテリア。空からの恵みを与え、不用なもの排除して、バクテリアを成長させようというもの。ヘタをするとカブトガニやクラゲで終わりに。めざすはやっぱ女の子だ。空からは進化の炎、退化の石、命の肉、運命の矢印が。退化の石をオゾン層(小さな板切れ)で、打ち返せ!



## 濡れたガンキャノンACT2

謎の男に連れさられたさやかは、なんと目覚めると縛られていた。ツッパリの3人になじられる彼女。そこへうわさの神崎あづさが現れる。よくわかんないアリのジョセフィーヌを連れて。こいつがくわせものだったのだ。逃げられない。このままでは、失踪したまなみや家族の消息はわからないいまだ。どうする!?



## ハーフタイムラバー

ゆか、まなみ、さやかの3人にはない、おとなのムードが漂うアダルト小説のコラム。いままで数々のアバンチュールを体験してきたユウとメグだが、その2人と会えるのも今回限り。じっくりその魅力を味わってほしい。ストーリーは時間をかけて吟味されたそうである。だから内緒。



## どしどしふんどし

いつもは4コマまんがだけど、今回は短編のアドベンチャーゲームになっている。主人公はウェンディくん。敵のボスをやっつけて、アイテムを入手するのはセオリーどおり。そのあとのエンディングが、どしふんなのである。もったいつけちゃって、もう。こいつを笑えるのも最後か。







**ENTREPRENEUR**

# コンチネンタル

GAMEテクノポリス

☎03-3435-0834

発売中

媒体	CD-ROM × 4
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円
外付けドライブ不可	

GAMEテクノポリスから、初のフィールドタイプRPGが登場。レベルもシナリオもさくさく進むし、グラフィックもきれいでグッドなのだ。

## ゲームはフィールド型RPG。謀反人ファルスを倒せ!!

「コンチネンタル」とは、このゲームの世界でいう武闘大会のこと。優勝者には剣術家としての地位と、テオリア大陸の領土が与えられる。

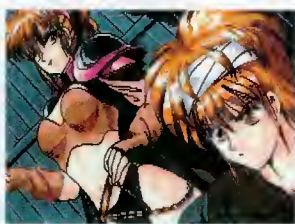
こんな話をききつけた主人公のルミナスは、「優勝したら領主の特権をいかし、ハーレムをつくらう」と、夢見て大会に出場するが、決勝戦で戦士ファルスと戦い、負けてしまう。

それから2年たったある日のこと、ルミナスは眠っていると、女魔剣士のミランダにたたき起こされ、皇帝に「謀反人ファルスを討て!」といわれる。

ファルスは、コンチネンタル



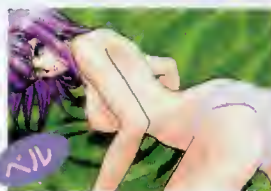
④ いろんなお世話になるフィールド画面。ルミナスの後にミランダがついて歩く



④ ミランダにたたき起こされるルミナス。せっかくだが夢みてたのにー

でテオリア大陸の南部地方の領主になったが、突然、大公の娘サラを誘拐しハーレムをつくらせて笑っているのだ。さらに、皇帝に対しても刃をむけようとしているらしい。サラ姫を人質にとられているので軍隊を動かすことができない皇帝は、コンチネンタルの準優勝者ルミナスに声をかけたというわけだ。

だが、ルミナスは、ファルスを倒したら持っていた領土をもらい、ハーレムを継いじゃおうと考えて、女魔剣士ミランダといっしょに旅立ってしまうのである。



④ 娼館という、それ専用の店で会うベル。もちろん特別優待券がないとだめー

## 美少女だって ホホイのホイ

このゲームは美少女RPGなので、もちろんゲームのなかでたくさんの美少女とめぐりあえる。ただし、お相手してもらうには「特別優待券」というアイテムが必要になるのだ。これは町でも売ってるし、洞窟のなかの箱にあたりするので入手はかんたん。ある町のなかにも落ちてたりするのだ。らっきー。



④ 彼女はなかなかの美少女。にんじんをもらえる



④ 彼女はモンスターに毎日えっちされて困っている。疑い深い彼女だが、助けあげると優待券なしでホエホエできちゃう

## こいつがファルス!!

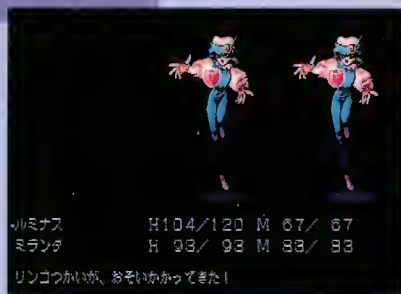
ファルスは、コンチネンタルで相手が命ごいをする間もなく殺してしまうという残酷非道っぷり。でも、そのときなぜかルミナスだけは殺さなかったのだ。



④ コチネンタルで一度負けてるルミナスは、はたして勝つことができるのか?

## 戦闘シーン

敵のほとんどは、美少女ばかり。しかし、残念ながら敵とえっちすることはできないのである。



ルミナス H104/120 M 67/67  
ミランダ H 93/93 M 83/83

リンゴついで、おそいかかってきた!

④ 気合のはいったかわい敵グラフィック。くっく! くっく!

ほかにもこんな敵が...



④ 美少女ばかりと思ったら、ふつうのモンスターもちゃんとくる



今月の

ぱおぱおからキミへ  
MSXの移植事情を紹介する

# いしょく 情報

ぱおぱおである。ついこのあいだ、お正月だったのに、もうゴールデンウィークも終わって1年の折り返し地点にさしかかっている。ぼんやりしてると、このように時は過ぎ、一生も夢のように過ぎ去ってしまうのだよ、ということの見本のようなこの頃であった。いろいろと個人的なイベントが重なったせいもあるが。

さて、『三国志III』である。光栄并難のお便りが来るのかと思っていたら、そうでもない。光

栄并難のお便りが目についた。「いきなりですが光栄はMSXの味方です。発売したゲームのほとんど全てをMSXに移植し、MSXでは無理ではないかといわれたゲームでさえ移植可能にした光栄は、MSXの無限の可能性を明示した意味でMSX界においても偉大な存在といわざるを得ません。その光栄が『三国志III』の移植を決定できないのは、必ずそれ相応の理由があるはずです。だから、光栄はMSXの味方です」。

## 今月の移植希望ゲーム ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	三国志III	光栄	P	142
2	3	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	64
3	2	サイレントメビウス	ガイナックス	P	63
4	8	ストリートファイターII	カプコン	A	41
5	8	ドラゴンナイトIII	エルフ	P	38
6	5	ぼっふるメール	日本ファルコム	P	35
7	40	ドラゴンクエストIV	エニックス	G	33
8	19	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	P	32
9	10	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	日本ファルコム	P	29
10	8	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	28
11	17	ダイナソア	日本ファルコム	P	20
12	11	ブランディッシュ	日本ファルコム	P	19
13	7	A. III. A列車で行こう	アートディンク	P	17
14	12	大戦略III'90	システムソフト	P	13
15	14	シムアース	イマジニア	P	12
15	24	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	G	12
17	13	ランス3	アリスソフト	P	11
18	20	シャングリラ	エルフ	P	9
19	28	ファイナルファイト	カプコン	GA	8
19	16	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	8

■1992年4月号アンケートハガキ1000通より集計

※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示します  
なお、赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです

## 三国志IIIがものすごい人気だ！



② 2位に78票差をつけダントツの『三国志III』。画面はPC-98版のもの



① 1位目はMSXでも発売された『ドラゴンナイトIII』。画面はPC-88版のもの

もうひとつ。「過去に光栄がオリジナルをPC-98で出したものはほとんどすべてがMSXに移植されています。『維新の嵐』や『提督の決断』も1年以上たってからですが、移植されています。(中略)だからここは光栄さんを信じて、待ってみようではありませんか」というのもあった。

ぱおぱおは、この2通のお便りを読んで、なんだか涙催しそうになった。これほど企業と個人の信頼の絆が強いとは。と同時に、ぜひとも、この2つの声を光栄さんに聞かせたくなった。このページでトップになったソフトは、多分1万本はいくはず。『ソーサリアン』の実績からいっても、それは不可能な数字ではないはず。なんとか前向きに移植を考えてもらいたいものである。

それから『ドラゴンナイトIII』。これは前作までの経緯からいってもぜひとも移植されるべき作品だと思う。ぱおぱお自身はこの手のソフトはしないし、興味もないけれど、IIIができたのは



③ 1ランクダウンしたが根強い人気の『ぼっふるメール』。画面はPC-88版のもの

IやIIが売れたからであって、それにMSXは大いに貢献したはずだからだ。だからしなくてはならん、ということにはならないが、少なくとも相応の努力はしてみるべきだろう。

それから日本ファルコムの作品が並んでしまった。これは困ったことである。ほかのメーカーが88を見捨ててしまった中で、ここだけは88を見捨てていないわけなのだが、MSXは忘れられたのだろうか。なんとベスト20の中に4本でもある。日本ファルコムの作品なら何でも買う、というユーザーも多いことで、なんとかならないものだろうか。

というわけで、今月も目新しいニュースはないままだが、できる努力はみんなしている。

ではまた来月！

## 移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1579
②	2	シムシティ	イマジニア	PG	982
3	3	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	643
4	4	ダイナソア	日本ファルコム	P	611
5	7	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	539
6	5	大戦略III'90	システムソフト	P	509
⑦	6	ブライド巻完結編	リバーヒルソフト	P	497
8	15	三国志III	光栄	P	437
9	10	ストリートファイターII	カプコン	GA	408
10	9	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	397

■1991年1月号より1992年4月号までの集計



# ON SALE

オンセール

## 発売中のNewソフトを再チェック!

例によってオンセールのページなのだ。今月も発売ソフトは多くないけど、良質の美少女ソフトが出そろった。女の子にかこまれて過ごす梅雨も悪くない。

(記号の意味) 無印はMSX2/2+, ●はMSX, MSX2/2+, ★はMSXターボR専用, ◆はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また, □のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に, [MIDI]はMIDIにそれぞれ対応しています。なお, ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは, すべて税込の価格です。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

## 3月1日から3月31日までに発売されたソフト

- 3月6日★MSXView1.21(R+D)/アスキー/9,800円  
秘密の花園(D)/GAMEテクノポリス/7,800円  
20日 コンチネンタル(D)/GAMEテクノポリス/8,800円  
26日 卒業写真・美姫(D)/カクテル・ソフト/6,800円

※『卒業写真・美姫(みき)』は、「卒業写真」と「美姫」というAVGがセットになって1つのパッケージで発売されています。



GAMEテクノポリスの新作『秘密の花園』は、キレイなグラフィックがウリだ



◎今月号で紹介している『コンチネンタル』こちらもGAMEテクノポリスの作品

## 3月のソフトセールスTOP10

3月は美少女ソフトが売れた。なかなかで、光栄は健闘した。で10本中8本が美少女のものとは、もでも、ちょっとふがいない。ちょっとおどろきなのだ。そんなみんなガンバレー。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
1	1	—	エル	エルブ
2	2	8	闘神都市	アリスソフト
3	3	6	信長の野望・武將風雲録	光栄
4	4	3	ピンクソックス・マニア	ウェンディマガジン
5	5	—	秘密の花園	GAMEテクノポリス
6	6	2	DPS SG set3	アリスソフト
7	7	5	ビーチアップ総集編II(笑)	もものきはうす
8	8	9	ピンクソックス・プレゼンツ	ウェンディマガジン
9	9	4	ロイヤルブラッド	光栄
10	10	—	ビーチアップ総集編	もものきはうす

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします <J&P渋谷店調べ>

◎右の順位は、上位にランクインしたGAMEテクノポリスの『秘密の花園』。ぜひプレイしてみてください

## ユーザーの主張

### 今月のテーマ「幻のソフト入手計画・その1」

プロ野球も開幕し、今年も西武の優勝はまちがいないと思ってる、ときちやるである。

さて、今月のテーマは、「幻のソフト入手計画」だ。むかし売ってた、あのソフトがほしいんだけど、いまじゃどこにも置いてない。どうしたらいいんだろう? そんな疑問を、ときちやるが読者のみんなに代わり各ソフトハウスに問い合わせてみた。ユーザーの主張、はじめて以来のハガキの多さにビックリしつつも、再販希望ソフトのトップ10を集計したので下を見てもらいたい。

#### ■再販希望ソフトトップ10

- ①F-1スピリット3Dスペシャル(コナミ)
- ②ジーザス(エニックス)
- ③コナミゲームコレクション(コナミ)
- ④魔導物語1-2-3(コンパイル)
- ⑤スペースマンボウ(コナミ)

⑥ぎゅわんぶらあ自己中心派(ゲームアーツ)

⑦パロディウス(コナミ)

⑧ゼビウス(ナムコ)

⑨フラッピー(デービーソフト)

⑩けっさく南極大冒険(コナミ)

このほかにも、「アンジェラス」(エニックス)や「リターン・オブ・イシター」(ナムコ)を筆頭に、さまざまなタイトルがあがっていたが、やっぱりコナミのゲームは人気がある。ではここで、コナミのゲームについてのハガキをちょっと見てみよう。

「Mファンを読んでいて『激ベナ2』がほしくなりました。けど、どこのお店に行っても売っていません。再販、もしくは『激ベナ3』を出してください」(大阪府/佐藤篤志くん)、「『メタルギア』はボクがMSXを買いまわに発売されたので、それを知らずに2作目の『ソリッドスネーク』を先に買ってしまい、くやしい思いをしています。

なんとか『メタルギア』を再販してほしいです」(茨城県/川崎守くん)、などなど、とにかくコナミのゲームの再販を望むハガキはいっぱいだ。そこで、さっそくコナミに聞いてみたところ、『スナッチャー』や『SDスナッチャー』など、ディスク版ソフトなら、まだ在庫が若干(じゃっかん)あり、通信販売も可能だそう。興味のある人はコナミに問い合わせしてみよう(コナミ=03-3264-5678)。ROM版ソフトの在庫はないから気をつけること。

また、『ゼビウス』『リターン・オブ・イシター』などは、発売元のナムコにも在庫が一切ないとか。秋葉原や日本橋の各ショップやJ&Pなどを根気よく探してみるしか手はなさそう。

デービーソフトの『フラッピー』についても同様である。

一方、ゲームアーツは『ソリティアロイヤル』と『ファイアーホーク』のみ通信販売をしているとか。再

販希望の高い『ぎゅわんぶらあ自己中心派』は残念ながら在庫ナシだそう。『ソリティア』『ファイアー〜』がほしい人は問い合わせをしてみよう(ゲームアーツ=03-3984-1136)。

こう見てくると、むかしのソフトを手に入れるのはホント容易なことではない。そこで、「どここのショップで〇〇が売ってたぞ」というように、みんなにソフトの情報を送ってもらいたいのだ。できるだけくわしく書いてくれるとありがたい。来月は予定を変更し、(間にあえば)その情報や今月書ききれなかった在庫情報などを紹介しようと思う。掲載者にはMファン特製フラッピーを進呈する。少しでも多くの情報を大至急待ってるぞ。みんな協力しあえば、きっといい情報が集まるはずだ。なお、来月号のテーマだった「なんでもゲーム自慢」は、8月号で発表する。

ではでは。(ときちやる)

「ユーザーの主張」への  
お便りはこちらへ/

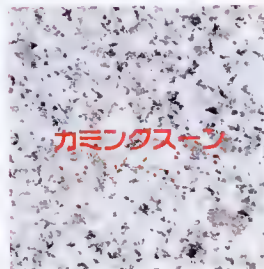


〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM  
MSX-FAN編集部「6月号ユーザーの主張」係



# COMING SOON

新作ソフトを先取りチェック!



カミングスーン

©1989/1991 Maxis software All rights reserved/IMAGINEER Co., Ltd.

## シムシティー



■イマジニア

■☎03-3343-8900

■6月中旬発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定

「シムシティー」の発売を心待ちにしているみんな、先月号の記事はどうだったかな? とりあえずの試作画面だったけど、ちゃんとMSX版のグラフィッ

クを載せることができたし、イマジニアの親会社がミサワホームだっていう事実も判明したし、まあそれなりに収穫はあったことと思う。

では、今回は何をやるのか? とイマジニアに電話したんだけど、みんなをアツとおどろかすような進展がみられなかった。もちろん開発はそこそこ順調にすすんでいる。ようするに、目に見える部分での進展が、あまりなかったということだ。ましてや、ゴールデンウィーク前ということで、Mファンの本をつくる進行もはやまっている。このへんのことも、今回の記事に、

ものすごく影響しているわけでもある。それでも先月号で紹介した画面よりバージョンアップした、より本物に近い絵ができてきたのでそれを右ページにでっかく載せておいた。この最新画面は付録ディスクにも収録したので、自分のMSXで見てもらえば、そのよこさびもひとしおだと思う。このまま、うまいこと開発がすすんでくれば、もういうことナシだ。発売は6月ごろの予定だそうで、でももしかすると、ちょっとズレるかな……ってところらしい。

そんな期待ピンビンの「シムシティー」だけど、イマジニアの飯田さんの話によると、MSX版はPC-98版からの移植になるという。しかし、どれくらい忠実に移植されるかは、いまのところははっきりしていない。た

先月はページが少なかったけど、今回はいつもどおりにもどったカミングスーン。話題の「シムシティー」を、またまた紹介しちゃうのだ。あと、先日発表になった光栄の新作情報と、「スーパーバトルスキャンパニック」のフォローもぶちかますのであーある。



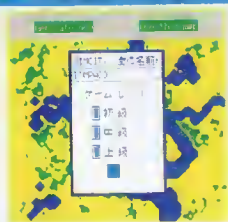
◎これは98版のシナリオ選択画面だ MSXにもこのモードは入る予定だ

だ、98版にある機能はぜんぶ使えるようにしたいとのこと。このことばを信じて発売を待っていいのではないかな。きっとMSXなりのすばらしいゲームになるにちがいない。

というわけで、MSX版のサンプルがまだないので、今月は98版を使って実際に街をつくってみることにした。かんたんではあるけど、その過程というかサワリの部分を下にズリズリ〜と紹介しておくので、どんな

## 98版で街をつくってみた!

MSX版がまだなので、98版を使って街づくりをしてみた。こんな感じでゲームをすすめていくんだよ、というのがわかってもらえればバンバンサイなのだ。



◎好きなマップを選んだら、街の名前とゲームレベル(難易度)を決定する。まあ、初級が無難かな



◎何にもない土地に、住宅(R)、商業(C)、工業(I)地区をつくっていく。道路も敷いてみた



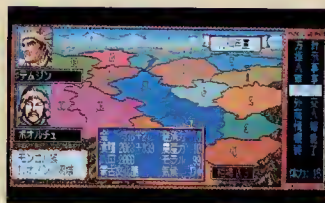
## ★光荣がPC-88版の新作★

### 『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』

を発表!! MSX版は9月発売か!?

光荣の最新作の情報が入ってきた。『蒼き狼と白き牝鹿』シリーズの第3弾、その名も『元朝秘史』だ。これまでと同様に、12世紀末のモンゴル諸部族を統一し、さらには世界中をわがものにしようとしたチンギス・ハーンが主人公で、そのモンゴル帝国と、それを取り巻く国々との攻防を題材にした戦略級シミュレーションゲームだ。

ゲームのシナリオは、モンゴル編と世界編の2種類。プレイヤーは、モンゴル編では12世紀末のモンゴル高原で覇を狙っている4か国の群雄の1人として、世界編では13世紀のユーラシア大陸にある6か国の有力な国王の1人になり代わり、全土の統一をめざすのだ。



◎今月は、6月発売予定のPC-88版の画面を紹介なのだ



◎MSX版の発売は9月ごろらしい。ああ、早く遊びたいよー

前2作と基本的なシステムにあまり変更はないが、戦闘では、より細かい戦術を行えるようになったのと、各国にそれぞれ独自の戦闘部隊が登場し、その特性をいかした攻撃ができ、戦闘に幅広さが出た。また、前作よ

りも、ビジュアル的に強化されているのも特徴だ。

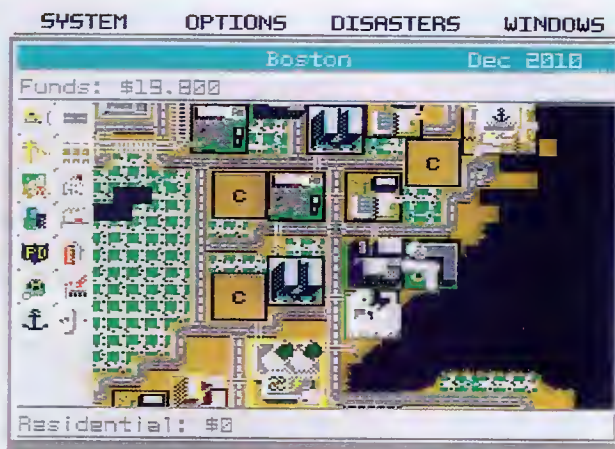
もちろん、このゲームになくはならない「オールド」も健在だぞ。光荣によると、MSX版はPC-88からの移植で、9月登場の予定だ!



◎街の画面サンプル。もちろんゲーム画面じゃないよん

ゲームなのかはそれを見ればなんとなくでもわかってもらえることと思う。とにかく、いちどそのおもしろさを体験したら最後、サルのように死ぬまでやってしまうのがこのゲームなのだ。

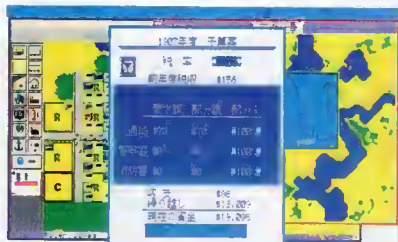
さて、この『シムシティー』だが、未開発の土地を大都市に仕立てていく基本的なモードのほかに、あらかじめ用意されたシナリオで遊べるのも特徴だ。平和な街に突如として起こった災



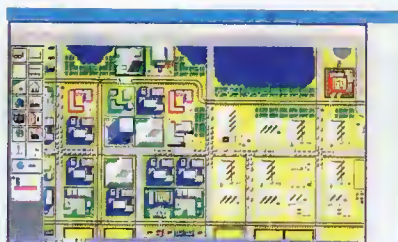
◎これがMSX版『シムシティー』の最新画面。なかなかどうしてイイ線いってる

害や犯罪に、市長であるプレイヤーはどう対処していくのか? 8つ用意されたシナリオは、どれも難題ばかりだが、やりがいもあるってもの。このへんもしっかり移植されるとうれしい。

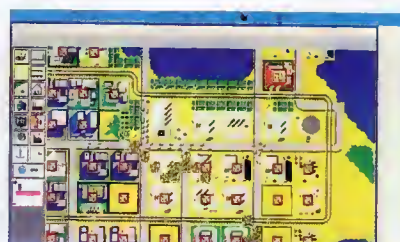
発売日や価格、仕様など、かんじんな部分がハッキリ決まってくなくて、この記事を書いてもなんかモンモンしている。期待が大きいだけにツライんだけどねえ……。



◎このように予算を見ることができ、税金が高いと住民はいなくなっちゃうよん



◎だいたい発展してきた。人口も増え、道路には車があふれ、よく見るとスゴイ渋滞なのだ



◎怪獣も登場。街をガンガン壊していく。こんなこともできたりする



## ( 開 発 中 ゲ ー ム 情 報 )

前のページでも書いたけど、  
光栄の新作『蒼き狼と白き牝  
鹿・元朝秘史』は、秋の超目玉。  
いまの時点では『三国志III』など  
の移植情報が入ってきてないた  
め、これには期待がかかる。

先月末にパッケージ版が発売  
された『ピラミッドソーサリーア  
ン』も、5月20日にはタケル版が  
発売になる。もちろん内容的に  
は何も変わってないので、パッ  
ッケージ版を買いのがした人や、  
ちょっとでも安く購入したい人  
は、必ずおさえておきたい1本  
だ。価格は税込で3,500円。

タケルといえばブラザー工業。



●ようやく発売された(はずの)『ポッキー  
2』。ワクワクなのだ!

ブラザーといえば、『ブライ下巻  
完結編』である。ブラザー側の発  
表では、なんとなんと発売が7  
月に延びてしまうという。ガビ  
ーン。ようするに開発が遅れぎ  
みというのがいちばんの原因で  
ある。せっかくだから、この機  
会に巻頭SCOOPなどを読んで、  
『ブライ』についていまいち  
ど頭のなかを整理してみとい  
いかもしれない。

あと、4月15日現在の情報な  
のだが、発売が延期となってい  
た、ポニーテールソフトの『ポッ  
キー2』が4月下旬に発売され  
た(かもしれない)。美少女もの  
のなかでもバツグンにかわゆい  
女の子が登場する、このゲーム。  
ぜひともプレイすることをオス  
メスする。発売が延びて、まだ  
出てなかったらゴメン。

また、今月号の広告を見た人  
はわかると思うけど、5月28日  
には『ウェンディマガジン美少

女アルバム』が出るのが決定。  
エルフ、ポニーテールソフト、  
アリスソフトにつづくシリーズ  
第4弾で、今回は、まなみ・さ  
やか・ゆかのピンクソックスギ  
ャルズの3人を全面に、最高に  
気持ちいい本にしたいと思っ  
ている。内容は、毎回好評の美少  
女名鑑やゲーム紹介のほか、こ

の本でしかわからない『ピンク  
ソックス』の秘密がいっぱいお  
っぱい。さらにいままでにない  
ペロリーンな付録もついちゃっ  
て、みんなのお役にたてること  
うけあいだ。定価は1,380円(税  
込)で、下の写真が表紙になっ  
ている。みんな買ってちょうだい。  
ではではこのへんで。



●まなみ・さやか・ゆかの3人がかわゆい『ウェンディマガジン美少女アルバム』の表紙

タケルで  
5月下旬  
発売予定

## スーパーバトルスキnpニック 4月号の記事の補足と訂正なのだ(ゴメン)!

4月号のFAN・NEWSで  
取り上げた『スーパーバトルス  
キンパニック』で、PC-98版に  
あった『バトスキファイト』とい  
うオマケのモードがMSX版に  
もつくことが決定した。

バトスキファイトとは、ゲー  
ムをクリアしていれば、自分の

戦いたい敵と何度でもお手合  
せできるという、うれしいモー  
ドのこと。

戦闘に勝利すると、ふつうは  
その時点でセーブをすることに  
なる。だけどセーブをしてしま  
うと、もういちど戦いたいと思  
う敵がいてははじめからゲーム

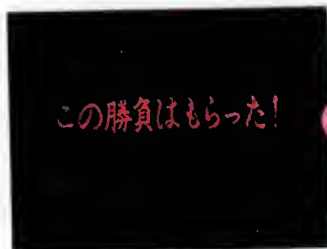
をやりなおさなければならない。  
これではカードバトルを存分に  
楽しみたいプレイヤーにとっ  
ては面倒だし、ちょっともの足り  
ないよね。しかし、このバトス  
キファイトがあれば、ごひいき  
の敵を自由に選んで、好きなだ  
け戦うことができるのだ。これ

はうれしいし、燃えるぞお!!

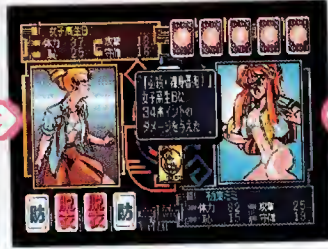
それと、前回の記事でひとつ  
訂正がある。『老師を倒した天才  
少女がこのグッピー北京だ』と  
あるけど、老師を倒したのはグ  
ッピー北京ではなかったのだ。  
その人物は……? これは重要  
な謎になっているので、ここ  
ではあえて書かないことにする。  
とにかく本当にゴメンなさい。

※この件に関し、関係者および読  
者の皆様方にご迷惑をおかけしま  
したことを深くおわびします。

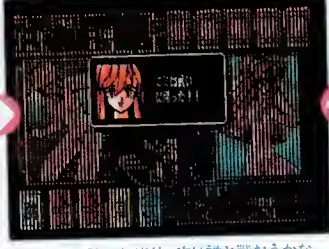
わかる人にはわかる!『バトスキファイト』も入ることに!!



●対戦者別にエグイタイトルがついているぞ



●戦い方は通常の場合と変わらないのだ





●よし、勝ったぞ!! 次は誰と戦おうかな



●ううっ、この演出には泣けてくるなあ……

























# ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール 新作発売予定表

記号の意味⇒無印はMSX2/2+, ●はMSX, MSX2/2+, ★はMSXターボR専用、●はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、のついたソフトはMSX-MUSIC (FM音源)に、はMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

この情報は4月15日現在のものです!

## ■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
5月	上旬 ジョーカーII (D)/パーティーソフト/7,800円
	14日 ●プリンセスメーカー (D)/マイクロキャビン/14,800円 
	中旬 ●キャンペーン版大戦略II (D)/マイクロキャビン/8,800円 
	中旬 サウルスランチMIDI #2 (D)/ピッツー/3,400円 
	中旬 ★μ・NOTE (D)/ピッツー/29,800円 
	22日 ●ピラミッドソーサリアン (D:タケル版)/ブラザー工業/3,500円(税込) 
	28日 ウェンティマガジン美少女アルバム (本)/徳間書店/1,380円(税込)
	下旬 スーパーバトルスピニッパ (D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/6,800円 
	下旬 ★MIDIカラブレイヤー (D)/ピッツー/9,800円 
	下旬 龍の花園 (D)/ファミリーソフト/7,800円 
6月	8日 MSX・FAN7月情報号 (本+D)/徳間書店/980円(税込) 
	12日 ★らんま1/2 (D)/ボーステック/12,800円 
	中旬 シムシティ (D)/イマジニア/価格未定 
	中旬 狂った果実 (D)/フェアリーテール/7,800円
	下旬 μ・NOTE Jr. (D)/ピッツー/19,800円 

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
7月	8日 MSX・FAN8月情報号 (本+D)/徳間書店/980円(税込) 
	中旬 テッド・オブ・ザ・ブレイン (D)/フェアリーテール/8,800円
	中旬 シンセサウルスVer. 3.0 (D)/12,800円 
	下旬 プライド巻完結編 (D)/ブラザー工業/9,800円 
	下旬 ●スーパープロコレ3 (本+D)/徳間書店/1,980円(税込) 
8月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン (D)/アスキー/価格未定
	YUKA・ゆかのフシギな体験 (D)/ウェンティマガジン/価格未定 
	ヴェインドリーム (D)/グローディア/価格未定 
	●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史 (R)/光栄/価格未定 
	●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史 (D)/光栄/価格未定 
	●麻雀虚空・天竺への道 (R)/シャノアール/9,800円 
	倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編 (D)/発売元未定/価格未定
	●ワンダーボーイII モンスターランド (R)/日本デクスタ/7,800円
	3Dプール (D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	プロの基パート5 (D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	アルシャーク (D)/ライトスタッフ/9,800円 

【発売中止ソフト】エリート (マイクロブローズジャパン)、囲碁ゲーム入門用 (マイティマイコンシステム)

※ピッツーではMIDI関連ソフトのタイトルを、次のような名称で呼ぶと発表しました。したがって、本誌では発売予定表および関連記事中での表記をそれにあわせて変更します。

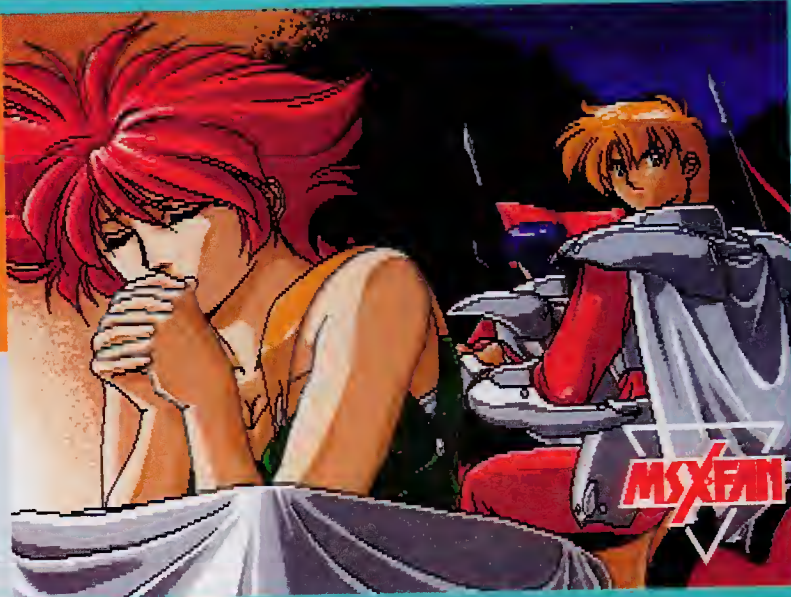
μ・SIOS S3/02⇒μ・NOTE、μ・SIOS K3/04⇒MIDIカラブレイヤー、μ・SIOS S2/13⇒μ・NOTE Jr.、μ・SIOS T3/01⇒μ・REAL



# スーパー 付録ディスク の 使 い 方

## ●今月のバックストーリー

運命のイタズラとでもいうのだろうか。旅をつづけるシニリアの前に突然あらわれた、おさななじみの「ロッシュ・アクシャー」。彼は、長いあいだ忘れていた人のやさしさや、ぬくもりを思い出させてくれた。これからは、彼も両親をさがす旅に加わってくれるかもしれないという期待に胸をふくらませていたシニリアだったが、彼はある国家の軍隊に雇われている傭兵の身だったのだ。2日後、彼はあらたな戦場へと旅立って行ってしまった。しかし、その戦場というのは……。



スーパー付録ディスク JUN. 1992 DISK #9			
媒 体		セーブ機能	セーブしちやいけません
対応機種	MSX2/2+ MSX R	実質収録バイト数	1,307,648バイト
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

## ディスクの起動と基本キー操作の方法

### ——— 使用上の基本的な約束

付録ディスクは、原則として「書きこみ禁止」(ライトプロテクトタブが開いている状態)にして使用してください。ちょっとしたことで、ディスクのファイルの一部、または全部を壊すことにならないともかぎりません。十分注意してください。

### ——— 付録ディスクの起動

市販ソフトと同様です。ディスクをセットして、リセットするか、電源を入れると、タイトル画面(右上の写真)が表示されメロディが流れます。内蔵ソフトが立ち上がってしまう機種では、内蔵ソフトのメニューで改めて「BASIC」を選ぶか、DELキーを押しながら起動しなおしてください。内蔵ソフト切り換えスイッチがあれば「切」で起動するようにしてください。

### ——— タイトル画面

タイトル画面では、カーソルキーで画面位置の補正ができます。ESCキーを押すと、タイトル画面のまわりにワクが表示さ

れます。このワクを目安にして画面位置を決めましょう。スペースキーを押すと、しばらくして大メニュー画面(右下の写真)が表示されます。

### ——— 大メニュー画面

タイトル画面で点滅しているカーソルを行きたいコーナーロゴにあわせてスペースキーを押すと、そのコーナーの説明画面になります。

### ——— 説明画面と各コーナー

どのコーナーの説明画面でも、ESCキーを押すと瞬時に大メニュー画面にもどります。説明画面でスペースキーを押すと、そのコーナーのタイプによって反応が異なります。コーナーのタイプには、A、B、Cの3つのタイプがあります。

Aタイプ=小メニュー画面に進みます。カーソルキーの上下で項目を選び、スペースキーを押すと項目の説明が表示されます。さらにスペースキーを押すと、プログラムを実行します。実行すべきプログラムが1本しかない

いときは、説明画面から直接プログラム実行へ進むコーナーもあります。

Bタイプ=説明画面から大メニュー画面にもどります(収録されているファイルの紹介だけになります)。

Cタイプ=スペースキーを押すたびに、ページをめくるようにメッセージやCGが次々に表示され、終わると大メニュー画面にもどります。メッセージなどの途中であっても、ESCキーを押すとそこから大メニュー画面にもどります。別に収録ファイルがあったり、例外的なキー操作をしたりする場合は、画面で指示しています。

なお、あてQ以外のCタイプのコーナーでは、カーソルキーの上下で前後のメッセージにいたり、もどったりできます。あてQは、画面のメッセージに従ってキー操作をするようにしてください。

### ——— その他

起動時に、カーソルキーの上を押したままにしているとタイトル画面の表示を飛ばして、大メニュー画面からはじめることができます。ジョイスティックを使用する場合は、カーソルキーが十字スティックに、スペースキーがトリガーAに、そしてESCキーがトリガーBにそれぞれ対応しています。



○おや? かたつむりを見つけたみたい。いじめちゃだめだよルーシャオ



## 「CGコンテスト」と「オマケ(十字軍)」のコーナーは解凍して使おう

「CGコンテスト」と「オマケ(十字軍)」のコーナーはファイルを圧縮して収録しました。使用するにはプログラムを解凍する必要があります。大変時間の

かかる作業です。よく読んで作業を進めてください。

ここでは「CGコンテスト」を例に説明します。まず、フォーマット済のディスクを用意しま

す。そして、CGコンテストを選びスペースキーを押すと左下のような画面が出ます。あとは画面の指示通り、5回ほどディスクを入れかえていけば実行用

ディスクの完成です。

なお、解凍作業中はキーボードにむやみに触れないようにしてください。うまく解凍できないことがあります。

『CGコンテスト』のディスクを作るには、複製先ディスクに621568バイト以上の空き容量が必要です。複製先ディスクをAドライブに挿入して、[RET]キーを押してください。

複製先ディスクと入れかえる  
付録ディスクと入れかえる

Insert your disk for drive [A:] and hit [RETURN] key  
copying... command.com  
copying... msxdos2.05  
copying... command.com  
copying... pmsex222.com  
Insert master disk to drive [A:] and hit [RETURN] key  
reading...  
Insert your disk for drive [A:] and hit [RETURN] key  
copying... 0016-2.1z  
ADRun-CG  
PMsex Version 2.00 for CP/M  
Copyright (C) 1990 by Yoshihiko Mino.

CGコンテストのディスクを作るには、複製先ディスクに621568バイト以上の空き容量が必要です。複製先ディスクをAドライブに挿入して、[RET]キーを押してください。

実行用ディスクのできあがり

## エラーメッセージへの対処法

解凍作業はほとんどオートですが、画面のメッセージに従って作業を進めないとエラーが出ます。また、フォーマット済のデ

ィスクはライトプロテクトタブを閉めた「書きこみ可能」状態で使用してください。開いた状態で使用するとエラーが出ます。

### ◆複製先ディスクにほかのファイルがある

すでにほかのファイルでいっぱいディスクを複製先ディスクとして使用すると、右の写真のような警告が出ます。これは、複製先ディスクの容量不足です。ファイルを削除するか、新しくフォーマットしたディスクでやりなおしてください。

『CGコンテスト』のディスクを作るには、複製先ディスクに621568バイト以上の空き容量が必要です。複製先ディスクをAドライブに挿入して、[RET]キーを押してください。

画面の指示をよく読んで作業を進めてください

### ◆ディスクの入れかえをまちがえた

画面で指示された通りにディスクの入れかえをしないとエラーメッセージが出ます。もしも、「File not found in ~」というメッセージが出て解凍作業が止まってしまったら、それはディスクの入れかえをまちがえてい

ます。こんなときは、「F5」キーを押して解凍作業を最初からやり直してください。

File not found in 48  
OK

これがエラーメッセージだ

## 解凍作業には新しいディスクが必要です

解凍作業に必要な2DDフォーマット済ディスクの作成方法です。なお、作成には新しく購入したディスク(不要になったディスクでも可)を使用すること。決して付録ディスクを使用しないでください。  
① BASIC画面で「call format」と入力しリターンキーを押す。② 出てきたメッセージに対しAのキーを押す。③ 2のキーを押す。④ 最後のメッセージにはどのキーでもいいから押す。⑤ ディスクドライブが動き出す。⑥ 画面にOKと表示されればできあがり。

call format  
Drive name? (A,B) ■

① call formatと打ちこみ、ディスクの入ったドライブを答える

call format  
Drive name? (A,B) a

1 - 1 side, double track  
2 - 2 sides, double track  
? ■

② 1は1DD、2は2DD。ここでは2のキーを押す

call format  
Drive name? (A,B) a

1 - 1 side, double track  
2 - 2 sides, double track  
2  
Strike a key when ready ■

③ 最後はどのキーを押してもかまわない

1 - 1 side  
2 - 2 sides  
3 - 1 side, double track  
4 - 2 sides, double track  
? ■

④ フォーマットの方法が4種類も選べることのできる機種もある。このような機種の場合は2つ目のメッセージには4と答える

1 - Single sided, 9 sectors  
2 - Double sided, 9 sectors  
? ■

⑤ 2つ目のメッセージがこのような場合は2と答える。ようするに、いちばん大きな数を選ぶようにすれば、それか2DDフォーマットだ

付録ディスクは森を出てどこへ行くか? ~今回の変更点について~

これまで、付録ディスクはすべてDOS1で立ち上がっていましたが、一方、キー入力以外の部分では、ターボRは高速モード(R800)に切り換えていました。

しかし、DOS1とR800を組み合わせた場合の動作は、保証されていないことがわかりました。つまり、なにが起こるかわからないということです。そのため、ターボRユーザーのなかにファイルの

コピーや解凍時に「原因不明」のエラーが出る方がいたようです(うまくいく場合もあります)。

そこで、今月からはターボRはDOS2で、それ以外はDOS1で起動するようにしました(DOS2セットも入っています)。

これで、ターボRでは、付録ディスクの進行やコピー、解凍が高速で確実に行うことができるようになりました。

ようやく、ターボR対応という森を出た、という感の付録ディスクですが、もちろん、MSX2+ユーザーのための高速化の努力は毎月やっています。

今後はさらに全体的なシステムの見直しをやっていきたいと思えます。今月はBGMやタイトル画面での画面補正を新しくしてみました。ご意見、ご感想をお待ちしています。





『プリンセスメーカー』といえば、1991年の5月にガイナックスから他機種で発売され人気を得た「子育てシミュレーションゲーム」。そのMSX版がマイクロキャビンにより移植され、今年5月いよいよ発売(予定)です。



## 『プリンセスメーカー』販促用デモ

©1991 GAINAX.  
©1992 MICRO CABIN co.

父と娘の夢と希望と愛の8年間 / というわけで、MSX版『プリンセスメーカー』発売まであと少し(この原稿を書いているのは4月上旬だけど、発売予定は5月上旬だから、もう発売されているかな?)。

そこで、今月の付録ディスクにはマイクロキャビンさんのご厚意により、『プリンセスメーカー』の魅力をパッチリ伝えてくれる販促用デモ(ショップの店頭で見られる新作ゲームの紹介

のこと)を収録することができました。美しいBGMは、FM音源がなければPSG音源で鳴るという親切設計。しかも、MSX版だけの特典になっている、女の子のおしゃべりも聞くことができます。ちょっと聞き取りにくいところもあるけれど、これは付録ディスクに間に合わせるために急いで制作したためだそうで、製品版では鮮明な声を聞くことができるのでご安心を。さあ好きなだけ見てくれ!!

## 『プリンセスメーカー』移植首謀者・川口洋一氏より

『プリメ』の制作も佳境に入ってきてそろそろ地獄な感じ。このデモにもあまり時間をかけられなかったんだけど、割と演出にも凝ったし、ちゃんと喋ったりするので許してね、って感じ。あと、今回は時間の都合で無理だったんだけど、ターボRではちゃんとPCMでシャベルの音、こりやおトク、ってなワケでMSX版『プリンセスメーカー』よろしくね。



## 告! 漢字ROMが必要です!!

まずは左下の写真をご覧ください。そうなのです。漢字ROMがないと画面のメッセージが表示されないのです。ところどころ漢字ROMを必要としないメッセージもあるのでそれは表示されます。あと、ターボRでは「すぺしゃる」の大メニューにもあるように、DOS2からDOS1に切りかえてから起動するようになっています。大メニューの

画面で、「Princess Maker」という文字が画面に表示されるまで1キー(テンキー不可)を押しててください。右下にある連続写真を参考にしてみてください。よくわかると思います。

このデモはDOS1で正常に動作します。現在DOS2なのでDOS1に切り替えて起動します。

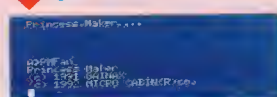
1キーを押すと自動的にリセットがかかります。そのあとPrincess Makerという文字が表示されるまで1キーを押さずじまいにしてください。

では、1キーを押してください!!



表示されないメッセージもある

この画面で1キーを押す



上の1行が表示されたらはず



もう、ほとんど完成に近いMSX版『プリンセスメーカー』

## プリンセスメーカー 販促用デモ ダイジェスト

GAINAX

Micro Cabin

指紋を磨ると、そこに君がいた。冷え冷えとした玄関ホールの中央にぼつんとひとり。



Princess  
Maker

Princess  
Maker

君の手のひらで彼女は育つ



夢はいかに美しいかになる





## ■ファンダムGAMES

今月は14本の作品を収録。そのうち、次の3本について多少の注意、コメントがあります。

### SHOP

操作性を保ったまま高速モードで動くターボR版も収録しました。もちろん、オリジナルのほうはふつうに遊べます。

### 漢字須臾浪流苦意頭

MSX2+以降で動作します。この作品で遊んだあと、付録ディスクにもどるときは、リセットしてください。

### 3D

ターボR専用版です。また、付録ディスクのメニューからこの作品を呼ぶと記録などをRAMディスクに書きこみます(オリジナルはふつうのディスクに書きこむ⇒41ページ欄外参照)。この場合、カレンダーライ

ブはHに変わっているのに注意してください。

⇒遊び方は35ページから

### ■ファンダム・サンプル

スーパービギナーズ講座のサンプルプログラム。⇒48ページ

### ■オマケ

選考会で採用できなかった惜しい作品を1本(⇒45ページ)と、十字軍のSLG実力診断テスト参加用データの作成。

### ■ターボRユーザーの方へ

これまで、付録ディスクはMSX-DOS1上で動いていました。その上で、高速モードのスピードがふさわしいプログラムにかぎって、CPUをR800に変え、高速モードのランプがつくように処理していましたが、じつは、CPUがR800でDisk BASIC Ver. 1.0 (またはDOS1)を使ってディスクアク

福沢諭吉によれば、天は人の上に人を作らず、うんぬん。規格はMSXの上に2を作って2+を作ってターボRを作った。今回はターボR専用が1本あります。

セスするとうまく動作しない場合がありますということがわかりました。

また、ターボRの特徴の1つである階層ディレクトリやRAMディスク(どちらもDisk BASIC Ver.2.0の機能)も、この状態では使えません。

そこで、今月からターボRではMSX-DOS2が起動する

ように改良しています。この場合、CPUはR800でDisk BASIC Ver.2.0になっています。

しかし、高速モードでは速すぎて遊べないプログラム(ファンダムのほとんどの作品がそうです)に行く場合は、CPUをZ80に切り換えて標準モードのスピードで動くようにしています。

### 小メニューへのもどり方

ファンダムGAMES、FM音楽館、AVフォーラムの小メニューで、それぞれの作品を選び、実行したあと、プログラムをCTRL+STOPで止め、SHIFT+F4(F9)を押します。  
「RUN」TYPE-A、XBという文字が表示されるので、そのままリターンキーを押します。すると、軽くディスクアクセスをして直前の小メニューへもどります。ただし次のような問題があります。  
①小メニューのコーナーロゴのグラフィックが消えたり、別のものにな

ったりすることがあります(無害)。②FM音源を使ったプログラムを走らせたあとは、CLEAR文でメモリの上限を変更するプログラムは正常に動作しません(MSX-MUSICの特性)。大メニューの表示プログラムは、まさにこれにあたるので、FM音楽館の作品から小メニューへもどり、さらに大メニューにもどると、正常に動作しません。このようなときはリセットしてください。③漢字BASICを使ったプログラムを走らせたときも、正常に動作しません。リセットしてください。



AVフォーラムが1本につながった。見終わるまでちょっとかかるけど、最後まで見てね。

作者には申し訳ないが、付録ディスクのAVフォーラムは連続して作品を紹介していくようにしているため、リプレイ機能のついた作品や、永久ループで無限につづく作品は一部修正している。106~107ページの本誌に掲載してあるプログラムは投稿されたままのもので、これを自分で打ちこめば、「与作」

はスペースキーを押せば何度も木を切り倒すシーンを見せてくれるし、「DANCING色紙」は画面の黒い部分がなくなるくらいまで色紙が舞っていく(これが結構きれい)。こういうことは付録ディスクのAVフォーラムではわからないので、ぜひ掲載されているプログラムも見たい。⇒106ページ



今月から付録ディスクのBGM選びの場として正式に活動を開始。ジャラララ〜♪

最後のジャラララ〜は、今月のBGMになった『爬虫類の為の行進曲』(川村昌史・作)の最初の効果音のつもり。

賛否両論はありますが、付録ディスク用BGMをFM音楽館のオリジナル作品からかってに選んでいくことにしました。72ページのノーツノーツに詳しく書いてありますが、制約のため

にBGMにしたいとできない作品も多く、悲しいです。

それから、編集長によれば、もっとロマンチックなのがいいなどのことですが、選者の音楽性と相いれない可能性も高く、選考システムを分離しようかとの動きもあります。以上、中間報告でした。

⇒本編は72ページから



ファンキーK作グラフィックも見られるし、三国志IIのデータも入った十字軍なのだ。

ファンキーKの描いた歌舞伎ふうのCGが今月のトビラCGだ。やっぱりプロはちがうと思わせる「う〜ん」とかうなっちゃうにちがいないぞ。

そして、5月号の「武将風雲録」SLG実力診断テストにつづく第2弾/「三国志II」SLG実力診断テストをやってしまうのだ。三国志IIを持っている

人はぜひ挑戦してほしい。編集部で用意した超難解なデータからどれだけはやく統一することができるか、というのがこのテストの目的なのだ。

データの解凍はオマケのコーナーで。方法は117ページに掲載のとおり、新しいディスクを用意してぜひ挑戦してほしい。⇒関連記事は22ページから



ディスクはじまって以来、たくさんのCGが入ったCGコンテストでおじゃる。

イラスト部門2作品、紙芝居部門3作品、教材CG1作品、の計6作品ものCGが見られるCGコンテストでおじゃる。どの作品も力作ぞろいなので、期待していいおじゃる。解凍方法は117ページのほうで紹介しているのでそれを見ながら作業してたもれ。

解凍作業が終わると自動的に

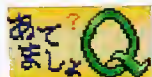
CGコンテスト用のファイラが立ちあがるので、カーソルキーの上下で選択、スペースキーで見たいCGを決定してたもれ。マロのコメントが表示されたのち、スペースキーを押せばいい作品がはじまるでおじゃる。ESCキーを押せば、ファイラにもどってくるぞよ。

⇒関連記事は100ページから

5月号の  
フォロー

一部のターボRでは、コピーしているときに「DISK1/O ERROR」が出てしまいます。以下のようにおしてね。①「あかんべどらごん」のディスクを作るには「〜」の容量チェックの画面で「CTRL+STOP」を押してとめます。②「LIST 3」で行3を表示。③「3」XCPU(129)の「129」を「128」に変更。④「RUN」して、あとは画面の指示にしたがってください。他の解凍を必要とするコーナーで、同様の症状が出る場合もおなじようにしてください。





4月情報号の解答とプレゼント当選者の発表。  
正解グラフィックは今回も写真のみだ……。

今回もかんたんだったようでハガキがいっぱいとどいた。正解は「ドラゴン・ナイトII」のマリー。モンスターのときはヘイジという名前だったけど、今回は絵から判断して、マリーでなくては不正解とした。

正解者のなかから以下の5名に、エルフさんのご厚意により「ドラゴン・ナイトII 特製テレカ」をプレゼントする。⇒〈東京都〉山田遼人(栃木県)坂本則正(兵庫県)児島輝男、植木輝雄(大分県)黒岩剛(敬称略)。



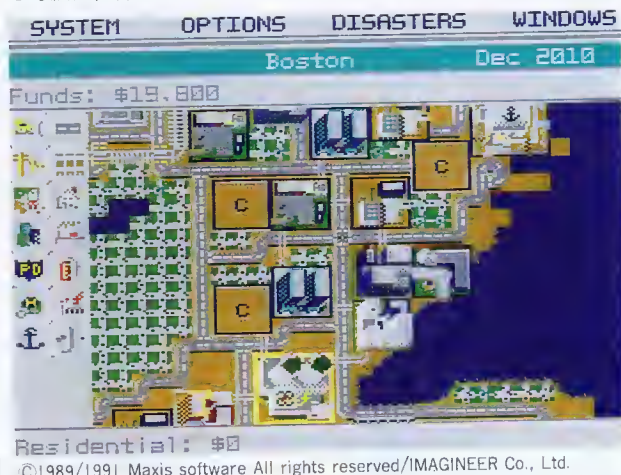
●エルフの「ドラゴン・ナイトII」に出演していたマリーが正解だったのねん



新作ゲームが自分のMSXで楽しめる、超～お得なコーナーなのである。

さてさて、先月から始まった、このコーナー。タイトルからもわかるように、新作ゲームの先取り企画なのである。でもって、今回は「シムシティー」の開発中グラフィックを収録しておいた。この絵は、112～113ページの記

事中でも使っている。紹介記事を読みながら、自分のMSXでディスクを立ち上げてみると、なかなかイイあなばいかもしれない。6月発売を目指して開発が進んでいる「シムシティー」の絵を実際に見てちょうだい。



●たいぶそれらしくなってきた「シムシティー」なのだ



91年12月号で掲載して好評だったファイラ、AEGをはじめとする便利ツール集だ。

めんどくさいMSX-DOSがかんたんになったら、という願いをかなえる便利なファイラ「AEG」を収録。そして、漢字表示ツール「NT」や漢字ROMが

ない人でも漢字が見られる「READDOC」やレトロゲームの「LUNAR RESCUE」も欠かせない。  
⇒関連記事は94ページから



今月の付録ディスクには、MSXView関連のモノは収録されていません。ゴメンナサイ。

現在、「MSXView」用の「すごいモノ」の準備が着々と進行中だ。しかし、あまりにも容量が大きいために付録ディスクに収録することができない。

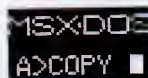
このスキに投稿すれば、採用される確率は非常に高いはずだ。このチャンスにどんどん投稿してきてくれたまえ。担当者は待っているぞ!!



ただ今「MIDI三度笠のテーマ」を制作中のため今月はお休みをいただきます。ゴメン。

まだまだMSXでMIDIを楽しんでいる人が少ないようで、投稿作品がなかなか届かないのが実情です。せっかく手に入れた、MSXというコンピュータ。

どうせならいろいろと活用してみたいと思いますよ。きっと、新しい何かを発見することができますはずです。  
⇒関連記事は90ページから



上も左もあやまっているけど、ほくもついでにあやまっておこうと。ゴメンナサイ。

毎度、DOSへの入口です。DOSのコマンドでなにかをしたい人のほかに、たんにファイルのコピーをしたい人もここにきてください。

今月号から、DOS1セットに加えてDOS2セットが入りました。したがって、ターボRの場合は、DOS2への入口というわけです。



## はよ～ん、Orcです。はい★

えと、注意です。4月号(付録ディスク#7)までのAVフォーラムのターボR用CPU切換ルーチンは、バグバグです。決して他には使わないでください。5月号のからは大丈夫です。

4月号で多かった質問に、「十字軍とB:がシンタックスエラーで動かないよん」というのがありましたが、「TYPE-C.XB」という

ファイルを読みこんで普通にセーブしなせばおきます。でもこの方法はあなたの責任で行ってね。バックアップをとって、それをなおすほうがいいかも。

さて、質問電話で解決しそうでない場合は、そのディスクを編集部まで送ってもらうのですが、そのときには、●あて先に「付録ディスク故障」係と、赤色のペンで明記

●ディスクと一緒に、氏名・住所・電話番号・使用機種(メーカー、型番、接続周辺機器なども)・どのようなときにどのようなエラーが起きたのか、を書いた手紙を同封●以上の2点をしっかり守ってください。でないと、対処しきれないこともあります。よろしくね。

ばいび～ん★



## スーパー付 録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX2以降、●はMSX1以降、☆はMSX2+以降、★はターボR専用プログラムです。[8]のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。

※各コーナータイトルの $\textcircled{A}\textcircled{B}\textcircled{C}$ は、それぞれのコーナーのタイプを表しています。⇒116ページ

[illegible]

※拡張子に「LZH」のつくものは、フリーウェアの「LHA」を使って圧縮したものです。なお、このツールは吉崎栄泰さんの制作したアーカイバ・ソフトです。







# ASCII

## Powerful View オイシサ増えて新発売!!

A1STユーザー待望の、  
誰にも負けないNewバージョン、  
MSX View 1.21 新登場!!



MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス MSXView1.21  
エムエスエックス・ビュー1.21

## MSX View 1.21

好評発売中

MSX turbo R専用



価格9,800円 (送料1,000円)

マウスによる簡単操作が好評の「MSXView」を機能アップ。ビジュアルシェル(VSHELL)からのMSX-DOS2コマンドの実行が可能になりました。さらに、プレゼンテーションツールプログラムPageBOOKにPCMデータの再生機能も付加し、マウスが接続されているかどうかの自動判別もします。MSX-DOS2に完全対応しディレクトリの移動、サブディレクトリの作成等の操作がマウスクリックで行え、しかもすぐに活用できるテキストエディタ(ViewTED)やグラフィックツール(ViewDRAW/ViewPAINT)を装備。ジョイパッドもサポートした「MSX View 1.21」は、FS-A1STユーザーには必須のパッケージです。

- 特長: ●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単 ●専用アプリケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOKが付属
- 対応機種: Panasonic FS-A1ST
- パッケージ内容: 実行用ディスク(3.5-2DD)/保存用ディスク(3.5-2DD)/OverVIEWディスク(3.5-2DD)/専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル式

【バージョンアップ】MSXView Ver1.0をお持ちの方は、3,000円(税込)にてバージョンアップをいたします。登録ユーザーには、準備ができたバージョンアップのご案内をお送りいたします。ユーザー登録がお済みでないお客様は、早急にご投函いただきますよう、お願い申し上げます。

## ViewCALC



価格14,800円  
(送料1,000円)

「ViewCALC」は、MSX View上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。

- 特長: ●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフは、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択可能。
- 対応機種: Panasonic FS-A1ST/FS-A1GT
- ※注意/ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。なおFS-A1GTには、「MSXView」が内蔵されています。

## MSX 増設RAMカートリッジ

価格30,000円  
MEM-768 (送料1,000円)

「MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)」は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。

- 対応機種: MSX<sub>2</sub>、MSX<sub>2+</sub>、MSX turbo R
- ※注意: MSX<sub>2</sub>、MSX<sub>2+</sub>で、ご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です(MSX turbo Rでは、本品だけでご使用になれます)。またRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、本体の電源を切ると消えます。

## MSX HD Interface

価格30,000円  
(送料1,000円)

ハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。MSX<sub>2</sub>、MSX<sub>2+</sub>、MSX turbo Rで使用可能です。

- 対応機種: 国内製品8社24機種のハードディスク(20MB、40MB)で動作しますので、お問い合わせください。
- ▶「MSX HD Interface」は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入のお申し込み・お問い合わせは、株式会社アスキー直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。



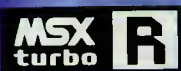
# Panasonic

# これが16ビットの キメ技だ。

- 1 **GUIソフト MSX View 内蔵。**  
多彩な機能をカンタン操作。
- 2 **大容量メインメモリ 512KB。**  
ゲームを高度に、スピーディーに。
- 3 **MIDIインターフェイス内蔵。**  
デジタルサウンドが楽しい。



幻影都市  
開発元：マイクロキャビン



ここまでできるMSX、A1GT新登場。

## A1GT NEW

### MSX turbo R パソコン

FS-A1GT 99,800円 (税別)

MSX用マウス(別売)  
FS-JM1-H  
標準価格 7,800円(税別)

▶16ビットCPU(R800)搭載▶MSX-DOS2を標準搭載▶S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付(DIN型映像・音声ケーブル付属)▶音声ガイド付ワープロ機能▶音声録再ができるデジトックツール▶電子手帳とデータ通信可能(別売通信セット使用)MSX R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。●MSXマーク、MSX View、MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ、カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業㈱ワープロ事業部営業部MXF係まで。

心を満たす先端技術 — Human Electronics 松下電器産業株式会社



T1062053090987 ©徳間書店インターメディア1992

印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053-09

MSX7111 JUNE 0情報号  
第3種郵便物認可  
発行所 徳間書店(有) 編集人 山本 高  
販売所 徳間書店インターメディア株式会社 〒103 東京都千代田区千代田1-10-7 03(313)1027(代) (本誌951円)